MARTIN MYSTÈRE

PRESENTA

ALMANACCO DEL MISTERO 1993

GUIDA ILLUSTRATA AL MONDO MISTERIOSO

ARCHIVIO: MISTERI PER UN ANNO: MESE PER MESE, GLI AVVENIMENTI INSOLITI DEL 1992 □ **MEDIA MISTERIOSI:** LIBRI, RIVISTE, FILM, TV, VIDEO □ **DOSSIER: ORIENTE MISTERIOSO:** CINA, GIAPPONE E DINTORNI. GLI ENIGMI E I SEGRETI DEL CONTINENTE GIALLO □ **FUMETTI: UNA NUOVA AVVENTURA DI MARTIN MYSTÈRE** □ A CURA DI **ALFREDO CASTELLI** □



MARTIN MYSTÈRE
PRESENTA
ALMANACCO DEL MISTERO 1993

GUIDA ILLUSTRATA AL MONDO MISTERIOSO

ARCHIVIO: MISTERI PER UN ANNO: MESE PER MESE, GLI AVVENIMENTI INSOLITI DEL 1992 ☐ **MEDIA MISTERIOSI:** LIBRI, RIVISTE, FILM, TV, VIDEO ☐ **DOSSIER: ORIENTE MISTERIOSO:** CINA, GIAPPONE E DINTORNI. GLI ENIGMI E I SEGRETI DEL CONTINENTE GIALLO ☐ **FUMETTI: UNA NUOVA AVVENTURA DI MARTIN MYSTÈRE** ☐ A CURA DI **ALFREDO CASTELLI** ☐

Shen Mi *("Mistero")*, *calligramma realizzato dal pittore taiwanese Yung-Jen Liu per* l'Almanacco del Mistero.



SERGIO BONELLI EDITORE

ALMANACCO DEL MISTERO 1993

ARCHIVIO

1993, l'anno del mistero, pagina 3
Misteri per un anno, pagina 4
Media misteriosi, pagina10
Guida a Martin Mystère, pagina16

FUMETTO

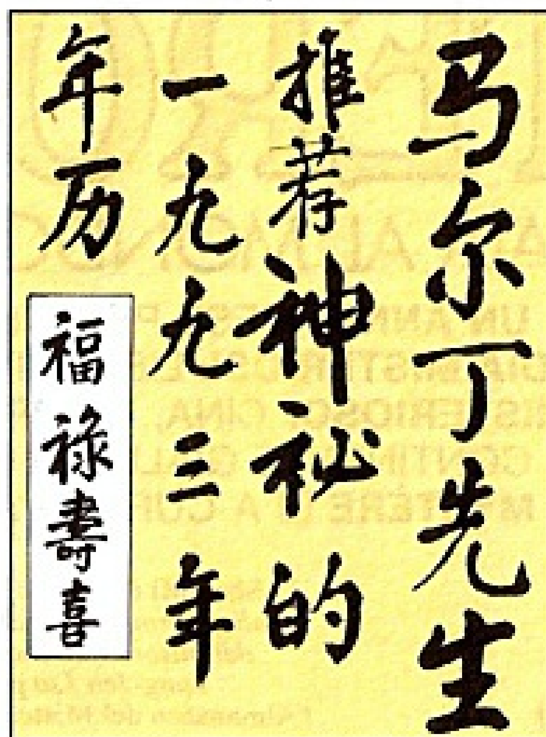
Il taglio a nove mani, pagina 17

DOSSIER

ORIENTE MISTERIOSO
pagina 89

Ecco la chiave per leggere i misteriosi caratteri che compaiono sulla nostra copertina. Essi sono stati realizzati dal signor **Sung Ming Chuan**, ottimo calligrafo e proprietario del ristorante "La Muraglia" di Milano. A lui vanno i nostri ringraziamenti.

La lettura si svolge dall'alto verso il basso e dalla colonna di destra a quella di sinistra. La traduzione è letterale; i trattini indicano la separazione tra gli ideogrammi.



1ª colonna: *Ma-erh-cheng* ("Martin") *Hsien-sheng* ("Professore")
2ª colonna: *T'ui - chien* ("presenta"); *Shen-mi-te* (Magia-enigma-di = "del mistero")
3ª colonna: *1-9-9-3- Nien* ("1993 anno")
4ª colonna: *Nien-li* (Anno-Calendario ="Almanacco")

Nel **cartiglio bianco** compaiono i quattro ideogrammi augurali *Fu* (Fortuna), *Yu* (Prosperità), *Shou* (Longevità), *Hsi* (Felicità).

ALMANACCO DEL MISTERO 1993 - Sergio Bonelli Editore S.p.A. - Via Buonarroti 38, Milano - Tel. 48014908 - Direttore responsabile: **Alfredo Castelli**

A cura di **Alfredo Castelli**; coordinamento di **Mauro Boselli**. Il fumetto "Il taglio a nove mani" è illustrato da **Luigi Coppola.** Hanno collaborato: **Ferruccio Alessandri, Stefano Di Marino, Riccardo Esposito, Federico Memola** (testi); **Massimo Galloni** (disegni) - Martin Mystère è disegnato da **Giancarlo Alessandrini**; la versione "Manga" di Java da **Andrea Baricordi**; ideogrammi realizzati da **Sung Ming Chuan**; retrocopertina di **Giampiero Casertano**; composizione degli ideogrammi **Nippon** Milano - Tutte le foto e i disegni che illustrano questo volume sono

Supplemento a **TuttoMystère** N. 44 (Novembre 1992) - Registrazione presso il Tribunale di Milano N. 279 del 17/4/1989 - Iscrizione al registro nazionale della stampa N. 27, vol. 1, foglio 209. Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70. Stampa: **Euroweb s.r.l.**, via Oroboni 38, Milano. Distribuzione **A&G Marco**, via Fortezza 27, Milano. Printed in Italy.

MARTIN MYSTÈRE PRESENTA ALMANACCO DEL MISTERO 1993

1993, L'ANNO DEL MISTERO

Buongiorno a tutti. Forse non ve ne siete accorti, ma il nostro Almanacco è entrato nel suo sesto anno di vita. A questo punto, come sicuramente faceva K'ung Fu Tzu (andate a vedere chi è nel *Dossier* che chiude questo volume), non ci resta che dire *"Lustro nuovo, vita nuova"*, ed esordire con qualche novità. La prima (che, probabilmente, non vi interesserà molto) consiste nel fatto che, una volta tanto, queste righe sono state scritte, se non proprio in anticipo, non all'ultimo momento disponibile. Quasi quasi sentiamo la mancanza delle lamentazioni e dei rimbrotti di redattori & tipografi, anche se l'aver fatto le cose per tempo ci ha permesso di offrirvi un *Dossier* più variegato e ricco del solito (72 pagine!). La seconda novità è più operativa. Dal 1988 al 1992 il numero di voi lettori è esattamente raddoppiato, cosa che ci fa molto piacere, e non solo per motivi venali. Visto che ormai siete in tanti a seguirci, ci sembra ingiusto affliggervi ancora una volta con le lunghe presentazioni che vi siete sorbiti per gli ultimi (o primi) cinque anni. Sapete tutti chi è Martin Mystère, sapete che il mensile pubblica ormai da anni una rubrica intitolata *Almanacco del Mistero* la quale raccoglie le notizie "insolite, curiose, mysteriose" scoperte da voi lettori nella stampa non specializzata; sapete che esse vengono raccolte in una sezione di questo volume, e che - per questioni di tempi tecnici - partono dall'Ottobre dell'anno precedente per giungere al Settembre dell'anno in corso. Si va dunque a cominciare senz'altri preamboli; ci limitiamo solo a ricordarvi che il 1993 è l'anno **5754** dalla creazione secondo gli Ebrei, **1414** secondo il calendario islamico, **1709** secondo quello etiopico, **2653** dell'era giapponese e **11** dalla fondamentale prima uscita di **Martin Mystère.** Buona lettura.



Il carattere del gallo (Chi), *animale che presiede al 1993.*

MISTERI PER UN ANNO

Le notizie pubblicate nelle pagine che seguono sono state raccolte dai lettori di ***Martin Mystère*** *(a cui vanno i nostri ringraziamenti) e rielaborate da Ferruccio Alessandri con la collaborazione di Carlo Sabatini.*

OTTOBRE 1991

ASTRONOMIA

New York, 21 ottobre. Asteroide killer
(da *La Gazzetta del Mezzogiorno*).
Dopo aver esaminato i principali effetti generati dall'impatto di corpi celesti sulla Terra e sulla Luna, alcuni scienziati americani sono giunti alla conclusione che, ogni 300.000 anni circa, un asteroide entra nell'orbita terrestre e colpisce il nostro pianeta. Secondo i calcoli, le probabilità che questo accada nei prossimi cinquant'anni sono una su seimila. L'impatto con un asteroide significherebbe la fine della vita sulla Terra; l'eventuale asteroide killer è stato già battezzato "Roccia del giorno del giudizio".

TECNOLOGIA

Adelaide, 3 ottobre. Neurocomputer
(da *La Repubblica*).
Richard Clark, dell'università australiana Flinders, ha messo a punto un computer telepatico. Rilevando le onde cerebrali registrate con un apposito casco, è in grado di comprendere messaggi fondamentali come *sì* e *no*.

NOVEMBRE 1991

RELIGIONE

New York, 9 novembre. Prova storica di Cristo?
(da *La Stampa*).
In uno dei Rotoli del Mar Morto, scritti dal 200 a.C. al 50 d.C., è stato scoperto un frammento che parla di un Messia "leader della comunità" e della sua "messa a morte tra dolori lancinanti".

VARIE

Città del Messico, 20 novembre. Acqua miracolosa
(da *L'Indipendente*).
Nei pressi di Queretaro, nel Messico centrale, è stata scoperta un'"acqua miracolosa". Il proprietario della sorgente, tecnico nucleare, ne ha scoperto le proprietà curative lavando il cane. Ora la distribuisce gratuitamente ai pellegrini, convinti del suo potere terapeutico. In effetti l'acqua, rispetto a quella normale, è stranamente leggera: 956 grammi a litro.

Lomé, 22 novembre. Collaudo degli amuleti
(da *Il Corriere dell'Umbria*).
Nel Togo i capi delle tribù Mossi e Konkomba si sono accordati per provare l'efficacia degli amuleti (creati dai rispettivi stregoni) contro le ferite d'arma da fuoco. Due uomini si sono sparati reci-

Un mistero spaziale. *Astronomi e astrofisici sono convinti che arriverà prima o poi*

Asteroide killer in rotta di collisione con la Terra?

E' una catastrofe periodica che si abbatte sul nostro pianeta, come accadde 65 milioni di anni fa quando furono spazzati via i dinosauri e tante altre forme di vita





procamente addosso, uccidendosi; il fatto ha generato un'enorme rissa, che si è estesa a quattro villaggi, e ha provocato diciotto morti.

DICEMBRE 1991

ARCHEOLOGIA

Legionari romani arrivarono fino alle porte della Cina?

SYDNEY — Duemila anni fa un centinaio di legionari romani sconfitti nella battaglia di Carrhae in Siria nel 53 avanti Cristo, catturati e mandati a difendere la frontiera orientale dei Parti contro gli Unni, costruirono la città di Li-Jien (nome di Roma in cinese) rimasta poi sepolta nel deserto dei Gobi. I loro lontani discendenti sono tuttora identificabili per il loro aspetto fisico. È quanto afferma David Harris, insegnante di scuola media australiano con l'hobby della storia, il cui «Diario di viaggio» è stato presentato ad Adelaide.

Affascinato da un'ode di Orazio che canta di legionari sconfitti in battaglia e fuggiti verso l'Estremo Oriente, Harris ha dedicato gli ultimi dieci anni alla ricerca delle loro tracce ripercorrendo letteralmente la loro odissea con la moglie Christine. Ha scoperto le mura di Li-Jien, alte più di cinque metri, edificate secondo i criteri di costruzione romani, e ha trovato tracce del percorso dei legionari. Le mura di Li-Jien sono state ora dichiarate monumento nazionale in Cina.

La spedizione australiano-cinese incaricata dello scavo condurrà ricerche in diverse discipline per rintracciare un filo di discendenza linguistica e genetica con la popolazione locale che in molti casi presenta caratteristiche «europee».

Quanto all'«eroe romantico» David Harris, il capitolo Li-Jien è chiuso e affidato agli esperti perché «io sono solo un dilettante e non so fare scavi archeologici o eseguire analisi del Dna». Ma la sua prossima avventura è già dietro l'angolo.

Lo hanno convinto a ripercorrere le tracce del primo greco che ha percorso l'Asia Centrale fino all'India nel 510 avanti Cristo, un mercenario di nome Scylax al soldo del re persiano Dario. «Il viaggio di Scylax — ha detto — è assai meglio documentato della storia di Li-Jien: esiste una città greca perduta in Afghanistan e molti altri misteri da chiarire».

Sydney, 9 dicembre. Romani in Cina
(da *L'Eco di Bergamo*).
Dopo dieci anni di ricerche, l'australiano David Harris ha scoperto le mura di Li-Jien, antica città cinese fondata (sembra) da legionari romani catturati nel 53 a.C. dai Parti, e inviati a difendere le frontiere orientali contro gli Unni. I resti della città sono stati dichiarati monumento nazionale dal governo cinese.

New York, 18 dicembre. Reperto Maya
(da *L'Indipendente*).
Un vaso Maya in pessime condizioni, e quindi poco considerato dagli esperti, è stato esaminato da Marilyn Goldstein, della Long Island University. Goldstein ha scoperto che risale a un'epoca sicuramente non più tarda del 900 d.C.; poiché sul vaso si trovano alcune iscrizioni, questo proverebbe che i Maya conoscevano la scrittura mezzo millennio prima di quanto comunemente si ritiene.

Shijazhuang, 27 dicembre. Scoperta grande muraglia sotterranea
(da *Il Messaggero*).
Nella provincia cinese di Hebei gli studiosi hanno riportato alla luce un intrico di gallerie e camminamenti sotterranei che risalgono alla dinastia Song (960-1127 d.C.). Essi si estendono su un'area di 300 chilometri quadrati. La costruzione è stata ribattezzata "Grande Muraglia sotterranea".

GENNAIO 1992

ARCHEOLOGIA

Pietra anti-sismica nel Muro del Pianto

GERUSALEMME. Archeologi impegnati a scavare a Gerusalemme in un passaggio sotterraneo attiguo al Muro del Pianto hanno cominciato a portare alla luce un enorme blocco di pietra che si trova alla base del Muro. Secondo gli archeologi l'imponente lastra, il cui peso è stato stimato in 570 tonnellate, sarebbe uno di cinque blocchi di pietra fatti deporre da re Erode per rendere stabile la struttura esterna del Tempio di Salomone, in un periodo di alta attività sismica. [Ansa]

Gerusalemme, 10 gennaio. Pietrone antisismico
(da *La Stampa*).
Alla base del famoso "Muro del Pianto", gli archeologi hanno portato alla luce una gigantesca lastra di pietra del peso stimato di 570 tonnellate. Si tratterebbe di una delle cinque lastre fatte sistemare da Erode per rendere antisismica la struttura del Tempio.

ASTRONOMIA

Parigi, 15 gennaio. Sistema (quasi) gemello
(da *Il Mattino*).
L'agenzia *France Press* ha diffuso la notizia della scoperta, a 120 milioni di anni luce dalla Terra, nella costellazione della Vergine, di un sistema solare composto di tre pianeti; uno di questi ha le stesse dimensioni della Terra e compie una rivoluzione ogni 360 giorni. La stella, della classe Pulsar, è stata battezzata con la sigla PSR 1257-12. Autori della scoperta: Alexander Wolszczan del radiotelescopio più grande del mondo ad Arecibo (Portorico) e Dale Frall, dell'osservatorio di Radioastronomia del Nuovo Messico (U.S.A.).

MISTERI INSOLUTI

Roma, 29 gennaio. Dov'è l'Arca
(da *La Nazione*).
Il ricercatore novarese Angelo Palego sostiene di aver scoperto l'Arca di Noé sul Monte Ararat, al confine tra Turchia, Armenia e Iran. Sarebbe semisepolta nel ghiaccio di un crepaccio, a 4600 metri di altitudine.

MISTERI PER UN ANNO

FEBBRAIO

APPARIZIONI

Avola, 3 febbraio. Madonna con tramite
(da *La Sicilia*).
Don Peppino Auricchia, pensionato settantacinquenne, vede la Madonna, che parla ai fedeli attraverso la voce del vecchietto, secondo le migliori tradizioni medianiche.

ASTRONOMIA

Los Angeles, 15 febbraio. Freddezza vulcanica
(da *Il Gazzettino*).
Dalle fotografie scattate nel 1989 dal Voyager 2, "il vagabondo del cosmo", gli astronomi della Cornell University hanno identificato sulla superficie di Tritone, il satellite del pianeta Nettuno, tre vulcani che eruttano ghiaccio.

CREATURE MISTERIOSE

Mosca, 1 febbraio. Visite abominevoli
(da *L'Arena di Verona*).
Due yeti dagli occhi rossi e dal pelame grigio, alti più o meno tre metri, sono apparsi presso una caserma del paese di Sosnino. Sono saliti sul tetto e poi si sono rapidamente allontanati. Hanno lasciato sulla neve impronte lunghe più di mezzo metro e meno profonde di quelle di un essere umano.

San Paolo, 19 febbraio. Aspirante vampiro
(da *La Stampa*).
È stato arrestato Marcelo Andrade, il giovane che ha ucciso almeno quattordici "*meninos de rua*" ("bambini di strada") a Rio. Ha confessato di averne bevuto il sangue, nella convinzione di diventare più bello.

FANTASMI

Pont Canavese, 20 febbraio. Casa occupata
(da *La Stampa*).
Nella casa della famiglia Bistone, i fantasmi muovono mobili, accendono fuochi e si danno da fare. A nulla è servito l'intervento di un esorcista e di vari "maghi".

MARZO

GENETICA

Londra, 22 marzo. Famiglia unita
(da *La Repubblica*).
Gli scienziati del museo di Manchester hanno prelevato campioni dei tessuti di sei mummie egiziane ritrovate nel 1989. Le mummie erano sepolte tutte insieme; facendo rivivere il loro patrimonio genetico sarà possibile determinarne i legami famigliari e le cause della morte.

RELIGIONE

U.S.A., 10 marzo. Emulo di padre Pio
(da *L'Unione Sarda*).
A James Bruce, vice parroco della chiesa cattolica di St. Elisabeth Ann Seton di Lake Ridge (Virginia) sono spuntate le stigmate. Le statue toccate dal parroco piangono sangue.

Testimoni oculari raccontano la strana visita

Yeti: ci sono «prove»

Un essere alto tre metri assieme ad un cucciolo
Orme «leggere» si allontanano verso la foresta

MOSCA — Ciocche di peli rimaste su uno steccato e impronte nette sul terreno: queste sarebbero le «prove» materiali della «visita» di due yeti in una caserma di Sosnino (presso Kargopol, regione di Arkhanghelsk — arcangelo — Russia nordoccidentale). Lo riferisce l'agenzia Itar — Tass, tornando su un fatto già reso noto l'altro ieri e che ha destato molto interesse in Russia, dove da sempre vi è gente convinta dell'esistenza dell'uomo delle nevi.

Testimoni oculari hanno sostenuto, prosegue l'agenzia, che il 24 gennaio «due strane creature, coperte di pelo e con gli occhi rossi» sono entrate improvvisamente nella caserma in cui si trovavano alcuni soldati. Una di queste creature «era alta quasi tre metri, e coperta di pelo grigio, mentre l'altra, che sembrava un cucciolo, era alta un metro e mezzo», ha aggiunto uno dei testimoni. Il «bambino» è salito su un comodino, mentre l'altro yeti ha cominciato a dimenare le lunghe braccia e ad ammettere un lamentoso «Uuh», ha detto ancora un testimone.

Le due creature, hanno proseguito i testimoni, sono poi salite sul tetto della caserma e quindi si sono allontanate raggiungendo una vicina foresta. Il racconto dei testimoni, rileva l'Itar-Tass, sembra trovare qualche conferma tra gli esperti.

Infatti, prosegue l'agenzia, un ecologista ed un giornalista hanno raggiunto Sosnino (che si trova verso i 64 gradi di longitudine nord) e, dopo aver interrogato i testimoni, hanno preso le impronte (una di esse lunga 55 centimetri e larga 15) lasciate dagli «ospiti». Due cacciatori locali hanno seguito per alcuni chilometri le tracce delle «creature», ed hanno rilevato che le impronte lasciate nella neve proseguivano parallelamente. I cacciatori hanno raccontato di essere rimasti colpiti dalla «leggerezza» delle due «creature», dato che le impronte erano profonde solo una ventina di centimetri mentre una persona normale avrebbe lasciato nella neve un'impronta più che doppia.

MISTERI PER UN ANNO

APRILE

APPARIZIONI

Mosca, 4 aprile. Fantasmi in pigiama
(da *La Stampa*).
Sembra che nel carcere in cui sono rinchiusi i responsabili del golpe contro Gorbaciov aleggino misteriose presenze eteree che terrorizzano i detenuti. Un cane poliziotto sarebbe stato addirittura assalito dai fantasmi.

EXTRATERRESTRI

Mosca, 7 aprile. Yeti alieno
(da *La Gazzetta di Parma*).
L'ufologo V. Oparin sostiene che le ossa di un animale sconosciuto rinvenute in Carelia sono in realtà i resti di una creatura extraterrestre. Essa si sarebbe nutrita della corteccia degli alberi, grazie a due incisivi lunghi quindici centimetri.

Berlino, 17 aprile. E.T. di annata
(da *Il Messaggero*).
Al congresso internazionale sugli UFO, Virgil Armstrong, ex capitano dell'aeronautica U.S.A., ha rivelato che, nel 1948, ha assistito al ritrovamento in New Mexico di una sfera metallica al cui interno si trovavano i cadaveri di cinque umanoidi macrocefali alti un metro e mezzo. Il governo americano aveva deciso a suo tempo di mantenere segreta la notizia.

RELIGIONE

Ancona, 22 aprile. Zona preferenziale
(da *L'Arena*).
Il tecnico Flavio Vettorel ha notato che tutte le apparizioni della Madonna di questo secolo sono avvenute in una fascia tutto sommato piuttosto ristretta, che si estende dal 39° al 43° parallelo.

UFO

Firenze, 22 aprile. Palla di fuoco
(da *La Nazione*).
Avvistamento collettivo di una palla luminosa che si muove lasciando una scia bianca. Gli astronomi dell'osservatorio di Arcetri ritengono che possa trattarsi di una meteora.

MAGGIO

ARCHEOLOGIA

Washington, 18 maggio. Ponti d'oro
(da *Il Giorno*).
Secondo l'antropologo Marshall Becker dell'università di Pennsylvania, gli odontoiatri etruschi conoscevano la tecnica per fabbricare "ponti", e ancoravano denti falsi ad altri veri.

Un ex ufficiale dell'Usaf: nel '48 li trovammo morti nella loro astronave

«Cinque ET ibernati nell'Ohio»

«Bomba» al congresso di Berlino sugli Ufo

Furono i dentisti etruschi a inventare il «ponte»

UFO

Battipaglia, 1 maggio. Sorrida, E.T... (da *Il Mattino*).
Salvatore Califano ha fotografato un UFO dal suo balcone. Ha la forma più "classica" di questo genere di oggetti: un piatto dotato di calotta superiore. Le foto sono nitidissime e sembra che la buona fede di chi le ha fatte sia fuori discussione.

GIUGNO

VARIE

Los Angeles, 15 giugno. Tempo perduto
(da *Il Corriere della Sera*).
Negli U.S.A., ormai da più di mezzo secolo, c'è l'abitudine di sotterrare in occasione di avvenimenti come Fiere Mondiali o anniversari di particolare importanza, le cosiddette "capsule del tempo", contenitori a tenuta stagna riempiti di documentazione sul nostro secolo e destinati a facilitare l'opera dei futuri archeologi. Ora sembra che, a un controllo, si siano perse

Singolare confronto a Pisa, il vecchio strumento prevale

Il cronografo di Galileo (1604) è più preciso di quello al quarzo

DAL NOSTRO INVIATO

PISA — Un cronografo ad acqua costruito da Galileo Galilei nel 1604 è stato messo a confronto con un moderno cronografo al quarzo in grado di apprezzare il centesimo di secondo. Ebbene, ha vinto l'antico strumento galileiano che è risultato dieci volte più preciso.

Anche il padre della fisica moderna sarebbe rimasto sbalordito se avesse potuto assistere a questa straordinaria competizione fra il suo ingombrante marchingegno e il piccolo orologio digitale identico a quello in dotazione ai giudici di gara. Sorpresa e incredulità quando il professor Roberto Vergara Caffarelli, storico della scienza al dipartimento di Fisica all'Università di Pisa ha manovrato i due orologi e ricavato le prove di quanto annunciato.

«Il cronografo ad acqua — spiega il professore — è stato pensato e realizzato da Galilei nei primissimi anni della sua permanenza a Padova. Lo scienziato aveva bisogno di uno strumento che gli consentisse di misurare con grande precisione i tempi di rotolamento di una sfera su un piano inclinato, al fine di studiare le leggi di caduta sotto l'effetto della forza di gravità. Gli orologi disponibili a quel tempo, clessidre e pendoli, non gli fornivano la precisione necessaria. E così Galilei pensò di sfruttare «un piccolo flusso di acqua che cade da una vaschetta sospesa». Ma per descrivere al meglio l'apparato seguiamo il consiglio del professor Vergara Caffarelli e citiamo le semplicissime parole usate dallo stesso Galilei nei «discorsi e dimostrazioni matematiche». «Si teneva una gran secchia piena d'acqua, attaccata in alto, la quale per un sottil cannellino saldatogli nel fondo, versava un sottil filo d'acqua, che s'andava ricevendo con un piccol bicchiero... le particelle poi dell'acqua in tal guisa raccolte, s'andavano di volta in volta con esattissima bilancia pesando, dandoci le differenze e le proporzioni dei pesi loro, le differenze e proporzioni dei tempi».

Insomma, Galilei aveva scoperto il modo di «pesare» il tempo con grandissima precisione. Questo strumento tuttavia, al contrario del cannocchiale non fu adeguatamente apprezzato. Lo scienziato riteneva, come risulta dai suoi scritti, che la massima precisione ottenibile con il cronografo ad acqua fosse di un decimo di secondo. E tanto gli bastava. Allo stesso risultato era pervenuto negli anni Sessanta uno storico della scienza inglese Thomas Settle, che aveva voluto ripetere gli esperimenti galileiani. Ma le prestazioni dello strumento dovevano rivelarsi ben più straordinarie. Alcuni mesi fa il professor Vergara Caffarelli, coadiuvato dalla professoressa Jolanda Legitimo, ha tentato di ricostruire il cronografo e il piano inclinato, basandosi sulle indicazioni contenute nei «discorsi» e in una lettera di Galilei all'amico Giovan Battista Baliani. Le motivazioni per questa rivisitazione dell'esperimento sono diverse. Innanzitutto il fatto che quest'anno ricorre un doppio anniversario: i 350 anni dalla morte di Galilei e il 400esimo anno dalla sua chiamata alla cattedra di Matematica a Padova. «Ma anche il proposito di confutare le affermazioni di taluni studiosi, come il Koyré, i quali sostengono che alcuni esperimenti descritti da Galilei, e fra questi il cronografo ad acqua, erano solo mentali», dice il professor Vergara Caffarelli.

Occorreva una rigorosa ricostruzione dell'apparato e una ripetizione dell'esperimento. Rinasce così, all'ultimo piano del dipartimento di Fisica a Pisa l'esperimento della biglia che rotola lungo la scanalatura di un piano inclinato e dei suoi tempi di percorrenza rilevati con il cronografo ad acqua. Anche il design dell'apparato è stato ricostruito secondo il gusto dell'epoca, con i materiali suggeriti da Galilei. Quando tutto è pronto si ripete il «miracolo»: il professor Vergara Caffarelli avvia la pallina sul piano inclinato e inserisce un bicchierino sotto il sottile flusso di acqua cadente; lo toglie quando la pallina ha completato la sua corsa. Poi pesa il contenuto del bicchiere su una bilancia di precisione che, come quella usata da Galilei, è in grado di apprezzare 5 milligrammi. Qualche calcolo per trasformare i pesi in tempi e il risultato è sbalorditivo: il cronografo ad acqua raggiunge la precisione del millesimo di secondo, contro il centesimo di quello digitale. Galilei batte il quarzo di dieci lunghezze.

Franco Foresta Martin

tutte le indicazioni sulle località ove sono sepolte le capsule.

Pisa, 27 giugno. Galileo batte quarzo, 10-0
(da *Il Corriere della Sera*).
Un cronografo ad acqua, costruito nel 1604 da Galileo Galilei, messo in competizione con un moderno cronografo al quarzo, è risultato dieci volte più preciso.

LUGLIO

ANIMALI

Tokyo, 11 luglio. Dialetto scimmiesco
(da *Il Gazzettino*).
Nello studiare il linguaggio delle scimmie, due scienziati giapponesi hanno rilevato che, in condizioni ambientali diverse, esse usano tonalità differenti per esprimere gli stessi richiami.

Pechino. Il WWF si fa carnivoro
(da *Il Mattino di Padova*).
Per la penuria di germogli di bambù, loro dieta abituale, i panda hanno cominciato ad aggredire e a divorare le pecore.

UFO

New York, 12 luglio. Oggetto marziano non identificato (da *La Repubblica*).
In una sua visita negli Stati Uniti, la moglie dell'astronauta russo Pavel Popovich ha mostrato la foto di un UFO "lungo 25 chilometri", scattata nel 1989 dalla sonda *Phobos 2* in volo presso Phobos, una delle due lune di Marte. Dopo aver trasmesso la foto, la sonda sarebbe misteriosamente sparita.

Un ufo gigantesco fotografato nello spazio?

Nel corso delle sue recenti visite negli Stati Uniti, l'ex colonnello dell'aeronautica militare sovietica Marina Popovich, moglie dell'astronauta Pavel Popovich e appassionata di Ufo, ha ripetutamente mostrato in TV e conferenze una foto scattata nei pressi di Marte dalla sonda automatica Phobos 2 nel 1989, nella quale sarebbe visibile un enorme oggetto sigariforme non identificato, lungo ben 25 chilometri.



In effetti la foto mostra l'ombra proiettata dall'oggetto sulla luna marziana Phobos, che è lunga in tutto circa 29 chilometri. Secondo la Popovich, subito dopo aver trasmesso l'immagine la sonda spaziale sarebbe inspiegabilmente scomparsa nel nulla. Sempre secondo l'ex colonnello, nel corso del vertice di Malta i presidenti americano Bush e sovietico Gorbaciov avrebbero parlato del misterioso episodio.

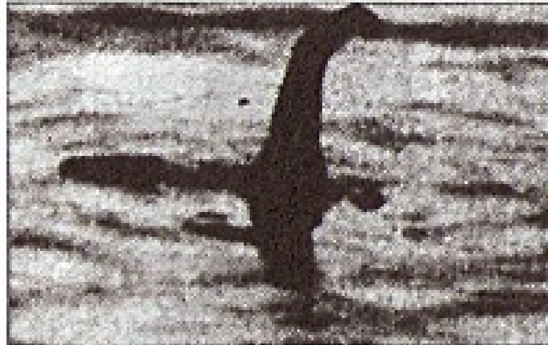
VARIE

Rio Branco, 16 luglio. Homo lethargicus
(da *Il Giornale di Brescia*).
Il contadino brasiliano Godoferdo Alves cade in letargo per lunghi periodi in corri-

Un videoamatore ha filmato una strana ombra nel lago scozzese

Si fa rivedere Nessie, il mostro di Loch Ness

☐ Alcuni scienziati assicurano: è proprio lui. Altri spiegano che potrebbe trattarsi di un cetaceo. Ma molti dicono: è una burla



Una foto storica del mostro del Loch Ness: fu scattata nel 1933

di GIANCARLO INFANTE

LONDRA – "Il mostro. Il mostro". Il grido si è levato in un tranquillo pomeriggio di una domenica di sole tra i ruderi del castello di Lochness, sull'omonimo lago scozzese, che assiste da decenni e decenni al continuo rinnovarsi della storia del mostro. Il movimento sbagliato di una telecamera portatile fa apparire sullo schermo qualcosa che nuota. E' tutto un trepidare. Tutti vorrebbero ma nessuno osa gettarsi in acqua. E non solo perché, nonostante la stagione, l'acqua è freddina a queste latitudini anche d'agosto.

Il mito di Nessie si rinnova. La tecnologia viene in soccorso della favola e del fantastico. L'Itn - la tv commerciale britannica - si è accaparrata l'esclusiva per l'Europa e messo in onda il servizio. L'ha mostrato prima agli scienziati. Non è possibile negare l'esistenza dell'oggetto inquadrato. Ma di che cosa si tratta? Una parte degli studiosi, soprattutto quelli coinvolti con il centro nato circa dieci anni fa sulle rive del lago, visitato da oltre 300 mila turisti l'anno, sono pronti a giurare che si tratta proprio di lui: il mostro. In questi anni si sono spinti al punto di realizzare addirittura una copia che svetta vicino agli edifici che raccolgono un museo e tanti negozi di ricordi.

Un dinosauro che può, grazie ad un motore installato al suo interno, dare una idea di quelli che si pensa possano essere i suoi movimenti. Cosa che provoca un certo disgusto ad altri scienziati. Quelli che, invece, li possiamo definire "scettici", sono più propensi a credere che il soggetto ripreso sulle acque del lago scozzese sia in realtà un cetaceo o una grossa foca. L'animale potrebbe essere entrato nel lago dalla bocca che si getta nel Mare del Nord nei pressi della capitale delle Highlands, Inverness. Dal sud no, non è possibile perché il lago è delimitato, a Fort Agustus, dalle chiuse utilizzate dalle imbarcazioni per superare le centinaia di metri di dislivello tra il Lochness e il Caledonia Canal che congiunge il Mare del Nord all'Oceano Atlantico.

Una zona che deve molto a questo mito del mostro. Che differenza farebbe, altrimenti, con le altre migliaia di Loch - termine che significa lago - tipici della bellissima e spopolata Scozia? Il mostro le ha [illegible]. Non è un caso che solo in coincidenza della nascita e del propagarsi del mito è stata finalmente costruita, meno di un secolo fa, la strada che costeggia la riva occidentale. Quella lungo la quale si adagiano i resti del castello che domenica scorsa ha vissuto un altro capitolo di questa storia senza fine.

Ci penserà adesso, però, uno speciale gruppo di ricerca che sta battendo il lago centimetro per centimetro, scandagliando con "sonar" ed altri speciali apparecchiature. Ci toglieranno anche questo mito? Sopravviveremo senza la consueta apparizione estiva? In inverno è un po' più dura avventurarsi da queste parti. I gestori del museo e del centro commerciale alzano le spalle. La gente, continuerà a venire a cercare il mostro.

spondenza al letargo degli orsi. La comunità scientifica sta esaminando lo straordinario fenomeno.

Tokyo, 27 luglio. Homo compressus
(da *Il Giornale di Brescia*).
La Mitsui Construction Co. ha reso pubblico il progetto di un grattacielo colossale, con base 14 chilometri e altezza di 1321 metri (220 piani). Conterrà un milione di persone.

AGOSTO

CRIPTOZOOLOGIA

Londra, 19 agosto. Guarda chi si rivede
(da *Il Messaggero*).
È riapparsa Nessie, il mostro di Loch Ness. O almeno una telecamera ha rivelato in lontananza un grosso corpo che nuotava nel mitico lago.

SETTEMBRE

ARCHEOLOGIA

Londra, 15 Settembre. I trip delle mummie
(da *La Repubblica*).
Le autopsie eseguite su antiche mummie egiziane hanno provato che i faraoni si drogavano con hashish e coca; il fatto è che la pianta della coca esiste solo in Sudamerica. Ritorna quindi alla ribalta la teoria secondo la quale, nell'antichità, vi erano stati contatti tra gli egiziani e i popoli del Sudamerica. I Faraoni avrebbero preceduto Colombo.

VARIE

Pechino, 2 Settembre. Il freddo che conserva
(da *La Stampa*).
Secondo il quotidiano cinese *Renmin Rimbao*, in un villaggio del Tibet ci si è dimenticati come si muore. E' dal 1942, infatti, che non avvengono decessi, e l'età media degli abitanti supera i cent'anni (il record locale di longevità è di centoquarantadue anni).

Mosca, 17 Settembre. Il tesoro della Gioconda
(da *La Repubblica*).
Da qualche parte, in Toscana, esiste un mausoleo segreto, e dentro il mausoleo si trovano favolose ricchezze abbandonate da secoli. La chiave per arrivare al forziere si trova nel dipinto "La Gioconda", che nasconderebbe una sorta di mappa in codice. Così almeno la pensa Anatolij Jakovenko, esperto russo in chiaroveggenza e fenomeni paranormali.



Nel sorriso della Gioconda la chiave del tesoro dei Medici

MOSCA – Da qualche parte in Toscana c'è un mausoleo segreto. Dentro il mausoleo c'è un tesoro: un forziere di ricchezze abbandonate da secoli. E' il tesoro dei Medici di Firenze. E la chiave per recuperarlo si può leggere su un quadro noto in tutto il mondo: la Monna Lisa di Leonardo da Vinci *(nella foto)*. Il sorriso ineffabile della Gioconda nasconderebbe un "codice" di segni particolari, in pratica la "mappa" per arrivare al tesoro dei Medici. Lo afferma Anatolij Jakovenko, un fantomatico scienziato russo, esperto di chiaroveggenza e fenomeni paranormali, nell'intervista rilasciata al quotidiano *Pravda*. Jakovenko promette di rivelare tutto quel che sa sulla Gioconda entro la fine del 1992 per rispettare un'oscura profezia dello stesso Leonardo.

MEDIA MISTERIOSI

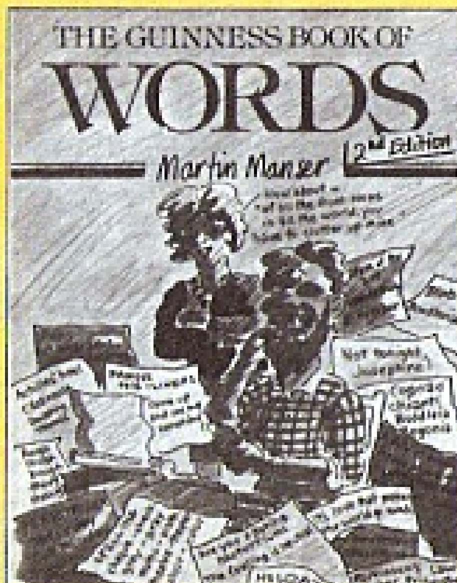
Buongiorno a tutti. La sezione "Media misteriosi" esce quest'anno in una versione un po' ridotta per due motivi: primo, lo strabordare del "Dossier" (ma i misteri cinesi e giapponesi meritavano un trattamento davvero speciale) e, secondo, un'oggettiva "carestia" di novità misteriose: editoria e altri *media* hanno preferito dedicarsi quest'anno a Cristoforo Colombo e il cinquecentenario della scoperta dell'America, a proposito dei quali è uscita una quantità tanto vasta di materiale che non osiamo neppure addentrarci nell'argomento.

Apriamo, al solito, con la voce "Misteri fuori porta"; abbiamo scelto l'Inghilterra perchè siamo certi che, in occasione delle vacanze di Natale, molti di voi si recheranno a Londra, magari allettati dai favolosi saldi di *Harrods*.

Purtroppo non disponiamo del materiale recensito; per informazioni, vi consigliamo di rivolgervi alle Case editrici citando questo servizio.

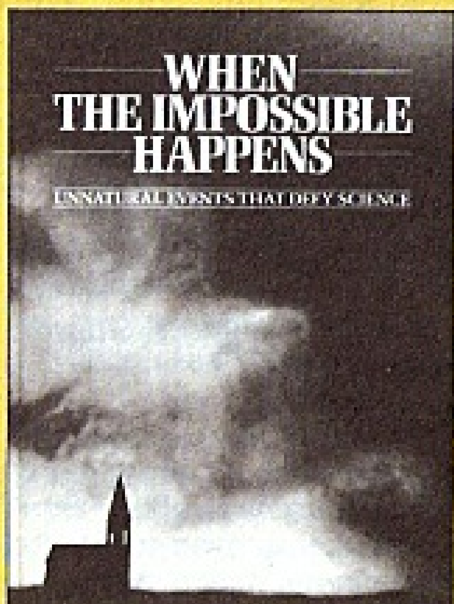
MISTERI FUORI PORTA

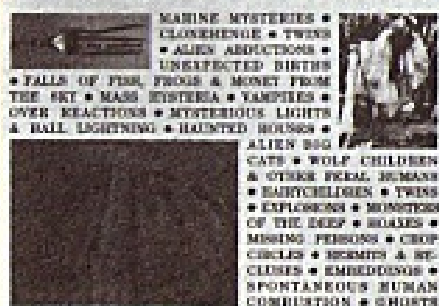
Inghilterra. Uno dei passatempi favoriti dagli avventori delle birrerie inglesi è quello di scommettere praticamente su ogni cosa: per questo, nel 1951, Sir Hugh Beaver, direttore generale della fabbrica di birra *Guinness*, pensò che sarebbe stata un'ottima idea legare il nome della birra a un libro da usare nei *pub* per verificare i risultati



delle scommesse. Sir Hugh ne affidò la realizzazione ai gemelli Norris e Ross Mac Wirther, e nacque così il famoso **Guinness dei primati**; al testo "di base" (edito anche in Italia da Mondadori) si è affiancata in Inghilterra una vasta serie di volumi praticamente sconosciuti qui da noi: **The Guinness Book of Words, The Guinness Book of Numbers, The Guinness Book of Movies** e via dicendo; sono fitti di notizie "insolite e curiose", di quelle, insomma, che piacciono al BVZM e ai suoi affezionati lettori. I **Guinness Books** si vendono anche nelle normali librerie, ma per trovare tutta la collezione vi conviene andare al *Guinness World of Records* (Trocadero Centre, Piccadilly Circus),un vero e proprio museo di tutti i primati Guinness, piuttosto pacchiano, ma divertente.

Trasferiamoci ora in un ambito decisamente più misterioso. La collana "Black Cat" della Mac Donald e Co. Publishers Ltd ristampa una serie di eccezionali volumi dedicati al mondo del mistero già editi qualche anno fa dalla Orbis. Sono ricchissimi di documentazione inedita (*non* vi troverete il solito materiale visto e rivisto) scritti da una vasta *èquipe* di esperti, ottimamente illustrati con foto a colori, cartine, documenti. Ecco solo alcuni dei titoli: **Ghosts, Mysteries of the Church, Thinking the Unthinkable, Creatures from Elsewhere, Alien World, When the Impossible Happens**. Dovrete cercarli con una certa attenzione nelle librerie specializzate in saldi di Charing Cross Road e dintorni; potrete avere la fortuna di trovarli, scontati, a meno di tre sterline. Già che siete in libreria, date un occhio a **The Key of Kingdom** di Tony Meeuwisen (Pavillon), un affascinante libro gioco splendidamente illustrato e accompagnato da un mazzo di carte. La storia prende avvio da un mysterioso messaggio in codice lasciato in una bottiglia durante l'affondamento del





Titanic; risolvendo complicatissimi enigmi, si può davvero scovare un tesoro, costituito da una chiave d'oro e cinquemila sterline. Di **The Fortean Times**, *"The Journal of strange phenomena"*, vi abbiamo parlato in numerose occasioni: raccoglie bimestralmente notizie "mysteriose" tratte dalla stampa di tutto il mondo, arricchite da approfonditi articoli di commento. Nel 1993 la rivista festeggia il suo ventesimo anniversario, e ha pubblicato per l'occasione il ricchissimo **The Best of Fortean Times**, insieme a una ristampa rilegata dei primi, storici, quindici numeri, e a un formidabile **Fortean Times 1993 Diary**, che, accanto ad ogni data, riporta una notizia "insolita e curiosa" avvenuta nello stesso giorno e mese. Ai mysteriofili più accaniti consigliamo infine di far visita alle librerie **Mysteries** (9-11 Monmouth Street) e Atlantis (49 a Museum Street). Se riuscirete a resistere al violentissimo profumo (?) d'incenso per il tempo necessario a frugare tra i loro scaffali, troverete un'impressionante serie di volumi dedicati a mysteri di ogni genere, con un particolare riguardo per la Gran Bretagna.

Svizzera. È la prima volta che ci occupiamo di questo paese noto per altri tipi di misteri celati nei forzieri delle sue banche. L'**Almanacco del Mistero** dello scorso anno era dedicato, come ricorderete, agli enigmi del Vicino Oriente, e una buona parte delle sue "voci" si occupava della religione e delle tradizioni ebraiche. Ebbene, chi ha apprezzato quei servizi sappia che da poco l'Europa si è arricchita di un nuovo "parco tematico" veramente unico: si chiama **Expo Tabernacle**, e vi si possono ammirare il Tempio di Mosè e l'Arca dell'Alleanza; chi desidera ripercorrere le tappe dell'Esodo del popolo ebraico dall'Egitto a Canaan può farlo, anziché in un arido deserto, in un piacevole bosco appositamente attrezzato. Per informazioni su questa Eurodisney della religione rivolgetevi alla Agape Tours, Rue Roger de Guimps, 3 - 1400 Yverdon-les-bains (CH).

CINEMA -TV - VIDEO

Potremmo sbagliarci, ma anche sforzando la memoria ci sembra che il 1992 ci abbia riservato solo quattro pellicole (molto) vagamente mysteriose: il bel **Fino alla fine del mondo** di Wim Wenders; **L'Esorcista III**, **Alien ³**, e, soprattutto, il recentissimo **Fuoco cammina con me** di David Lynch, prologo (o *prequel*, come si dice oggi) alla serie televisiva **I segreti di Twin Peaks**. Come è noto il film ha diviso in due la critica: c'è chi lo considera una serie di deliranti sciocchezze, e chi invece lo ritiene un delirante capolavoro surrealista. A parer nostro la delirante







La mappa dell'Expo Tabernacle, "parco tematico" a carattere religioso.

verità sta nel mezzo; ne consigliamo comunque la visione a tutti quelli che - come chi scrive - hanno apprezzato la serie televisiva. Per il resto, niente avventure "alla Indiana Jones", niente saghe "alla Labyrinth": il fronte del fantastico è implacabilmente dominato dallo *splatter*, un genere di cui si occupa in modo approfondito il nostro "gemello" **Almanacco della Paura.**

A proposito di generi, quand'è che un film può essere definito "mysterioso"? Il cinema poliziesco, quello dell'orrore, quello di fantascienza, quello di *fantasy* sono filoni ben classificati e codificati; un genere "mysterioso" vero e proprio non esiste, ed è particolarmente difficile da definire, in quanto pesca da tutti i generi appena elencati (e da molti altri) senza farne necessariamente parte. Esistono film "mysteriosi" dell'orrore (come, per esempio, **Angel Heart**) ma questo non significa che tutti i film dell'orrore siano mysteriosi; film "mysteriosi" polizieschi come **The Believers**, ma non tutti i film polizieschi sono mysteriosi, e via dicendo.

Bene, nell'intento di fare un po' d'ordine stiamo preparando il **Dizionario dei Misteri** del 1993: sarà intitolato **La videoteca misteriosa** ed elencherà, dividendoli per genere, un centinaio di film appunto "mysteriosi" disponibili in videocassetta. Si spazierà dalla voce "Archeologia" a "Zoologia fantastica", in un ideale festival del mystero cinematografico.

Chiusa la parentesi, torniamo all'argomento principale. Pochi mysteri anche sul video; a parte le solite (e quasi sempre ottime) serie documentaristiche trasmesse dai vari canali, l'unica novità veramente degna di rilievo è il *serial* **Le avventure del giovane Indiana Jones** (RAI 1). A presentarle è il *vecchio* Indiana Jones, ormai novantatreenne, un pochino rimbambito, un po' staccato dai lati pratici della realtà (non ha ancora imparato a compilare il modulo delle tasse), ma ancora dotato di quella guizzante curiosità e di quell'amore per l'avventura che lo accompagna - come apprendiamo - fin dall'infanzia. Gli episodi della serie (ambientati in Egitto, in Messico, nella Londra della prima guerra mondiale, in Grecia, e chi più ne ha più ne metta, nello stile dei tre film con Harrison Ford) sono infatti narrati "in flashback" dall' Indiana dei giorni nostri, e si svolgono in due momenti della sua giovinezza, infanzia e adolescenza.

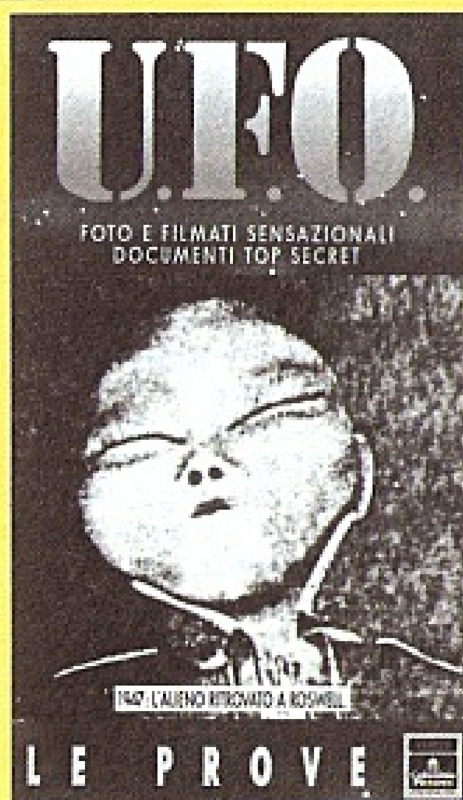


Lawrence d'Arabia, amico del giovane Indiana Jones.

I "mysteri" ovviamente non mancano, ma, rispetto ai film, la serie ha assunto un tono più realistico; molto spesso vi compaiono personaggi veramente esistiti (Lawrence d'Arabia, Pancho Villa, Winston Churchill), la cui presenza permette di allargare il discorso in termini documentaristici. In un certo senso, dunque, Indiana Jones si è vagamente "martinmysterizzato": per questo le sue avventure dovrebbero essere molto gradite ai fedeli amici del BVZM.

Sul fronte dell'*home video* le cose vanno un po' meglio. Tra gli "inediti" (film americani mai distribuiti in Italia o realizzati per la televisione) è possibile pescare di tanto in tanto qualcosa di buono, come **Un'altra vita**, una vicenda "alla mister Jinx", e **Delitti e incantesimi**, un divertente racconto in cui si immagina una Los Angeles anni '40 (la stessa di **Chi ha incastrato Roger Rabbit**) in cui la pratica della magia nera o bianca è divenuta di uso comune.

UFO - Segreto di stato, UFO - Le prove, UFO - Sono tra noi, UFO - Il contatto (RCA Home Video) raccolgono le puntate di un'interessante inchiesta sugli UFO realizzate negli Stati Uniti (purtroppo la qualità di riproduzione delle cassette è scadente); la milanese **Futura Film** ha annunciato una serie sui **Misteri della Terra**, mentre in edicola è



possibile acquistare i bei documentari del **National Geographic** e di **Airone**. Poichè le videoteche non ordinano tutti i film in distribuzione, vi consigliamo di tener d'occhio **Top video guida**, agile mensile dedicato agli homevideo-dipendenti che segnala puntualmente tutte le nuove uscite.

EDITORIA

RIVISTE. Poco di nuovo sotto il sole, a parte il solito e collaudatissimo mensile **Il Giornale dei Misteri** edito da Corrado Tedeschi. Il "poco" in questione è (o, per meglio dire "era", in quanto ha chiuso i battenti dopo pochi numeri) il misteriosissimo e incredibile settimanale **Cronaca Extra**, *"Le notizie più strane del mondo ogni settimana* anche *in Italia"*. Perchè "misteriosissimo"? Perché nulla è dato di sapere della redazione, della provenienza del materiale (quell'"anche" del sottotitolo suggerisce un'origine straniera, e, in effetti, lo stile del giornale ricorda quello dell'americano **National Enquirer**) e via dicendo: l'unica indicazione che compare nelle gerenze è quella - obbligatoria per legge - del direttore responsabile (Michele di Pisa) e del numero di registrazione al Tribunale di Milano (359 del 3/8/*1984*). Perché incredibile? Perché, come potete leggere nella riproduzione della copertina qui in basso, questo curioso settimanale nato già vecchio di otto anni pubblica una tale accozzaglia di notizie folli e strampalate da far arrossire la benemerita rubrica "Strano ma vero" della **Settimana Enigmistica**. A proposito di "Strano ma vero", parte delle informazioni che vi compaiono sono tratte dalla famosa **Believe it or Not**, una rubrica quotidiana di notizie curiose inventata nel 1926 dall'americano Robert Ripley e pubblicata in 198 lingue. Il 19 Agosto del 1992 **Believe it or Not** si è occupato dell'Italia, raccontando la nota vicenda del ragazzino di sette anni multato dalla finanza per non aver preteso lo scontrino fiscale dopo aver acquistato un sacchetto di *cheese puffs* (stuzzichini al formaggio).

LE NOTIZIE PIU' STRANE DEL MONDO OGNI SETTIMANA ANCHE IN ITALIA

CRONACA EXTRA

L'ELETTRICITÀ LO FA DIVENTARE DONNA

Una scossa elettrica ha distrutto i suoi geni

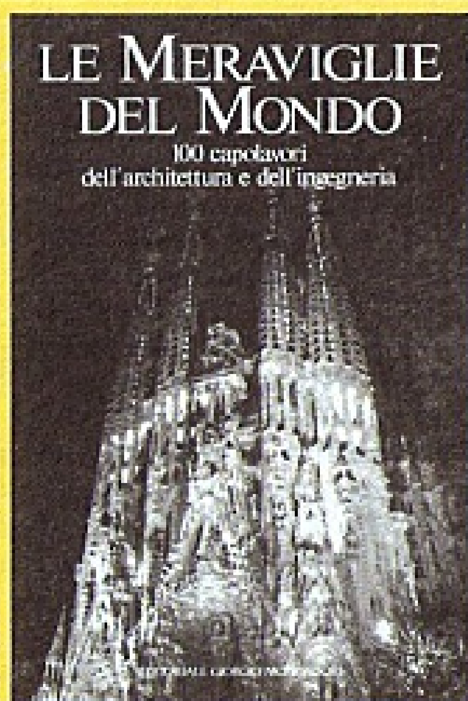
S.O.S. DA UN PIANETA CHE MUORE

Gli rubano 7 miliardi ma lui ci ride



A circuito chiuso. Segnaliamo con piacere i titoli delle riviste "a circuito chiuso" (ovvero disponibili solo su abbonamento) che ci sono state inviate lo scorso anno. **UFO**, interessante semestrale di informazione ufologica, è pubblicato dal Centro Italiano Studi Ufologici; anche se i dischi volanti non costituiscono il vostro principale interesse, vale ugualmente la pena di dargli un'occhiata (CISU, Casella Postale 82, 10100 Torino). **Tutte storie**, *"Notiziario del Centro per la raccolta delle voci e leggende contemporanee"*, analizza in ogni numero una o più "leggende urbane". Istruttivo e

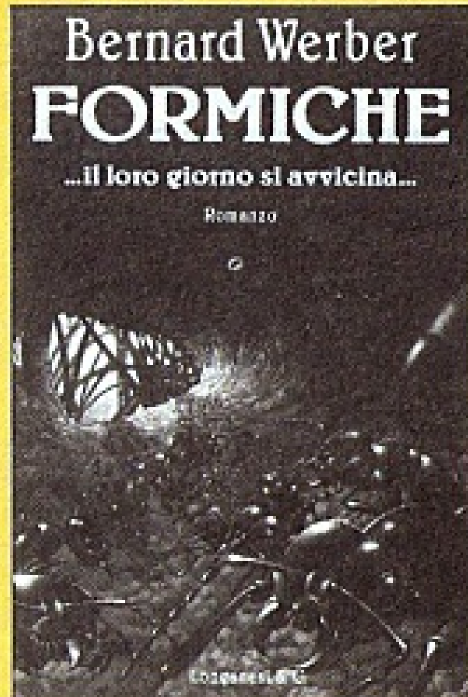
divertente. (Casella Postale 53, 15100 Alessandria). **Tau Ceti** è il bollettino ciclostilato del gruppo "Sideralis Tau" (Via Pisana 576, Firenze) che si occupa di un'infinità di discipline mysteriose. I redattori di **Mysteria** raccolgono - come il nostro "Almanacco del Mistero" a cui regolarmente collaborano - notizie insolite tratte dalla stampa non specializzata; il fascicolo pubblica anche anticipazioni sul prossimo e lontano futuro del "Detective dell'Impossibile" (Gruppo ONRU, Viale Abruzzi 19, Milano).
Della rivista **CICAP - Scienza e paranormale** (la sigla significa *"Comitato italiano per il controllo delle affermazioni sul paranormale"*) ci siamo abbondantemente occupati lo scorso anno. Come ben sapete, noi di **Martin Mystère** siamo istituzionalmente *contro* ogni tipo di fideismo nei confronti del soprannaturale, e non abbiamo mai incoraggiato i *fanatici* per gli UFO, la magia o altre discipline di questo genere; d'altra parte ci rincresce constatare che il CICAP si scaglia contro tutto ciò che, almeno per ora, non è scientificamente spiegabile con un accanimento e un livore degni dei suoi "avversari". Peccato! (Via Ozanam 3, 20129 Milano).





LIBRI: SAGGISTICA. Con ritardo segnaliamo l'**Atlante mondiale del soprannaturale**, di Derek e Julia Parker (Gremese Editore) e il **Dizionario dell'Italia misteriosa** di Umberto Cordier (Sugarco). Sono usciti nel tardo 1991, quando ormai l'**Almanacco del Mistero** era in macchina, e non è stato possibile (anche se entrambi lo meritano) inserirli nella sezione "Media". La De Agostini ha pubblicato il suo atlante annuale, particolarmente indicato per chi, l'anno scorso, ha apprezzato il nostro "Dossier" sui misteri del Vicino Oriente. L'**Atlante della Mesopotamia e dell'antico Vicino Oriente**, a cura di Michael Roarf, è illustratissimo e documentatissimo; se fosse uscito prima dell'**Almanacco 1992** sarebbe stato per noi un preziosissimo aiuto. **Le meraviglie del mondo - Cento capolavori dell'architettura e dell'ingegneria**, di autori vari (Editoriale Giorgio Mondadori), descrive minuziosamente molte opere "mysteriose" care ai lettori di **Martin Mystère**. Bellissime foto, cartine, diagrammi: da non perdere assolutamente.

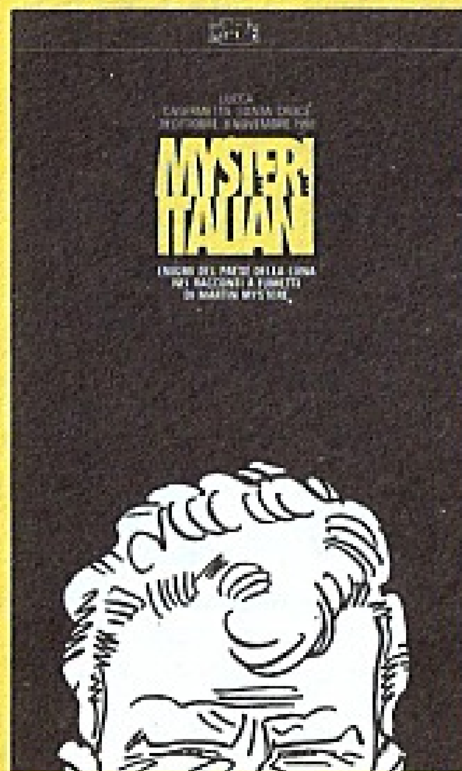
LIBRI: NARRATIVA. Con la fascetta "Quando le formiche si incazzano davvero", la Longanesi ha pubblicato un bel romanzo del francese Bernard Werber. Si intitola **Formiche**, e racconta cosa accade quando le formiche si "incontrano" con la razza umana. Werber, divulgatore



scientifico e mirmecologo appassionato, descrive la vita di questi straordinari animali con una precisione meticolosa e un'impressionante dovizia di particolari. **Fatherland**, di Robert Harris, è un giallo ambientato in un presente immaginario, in cui la Germania ha vinto la seconda guerra mondiale. Altri racconti di questo genere descrivono un mondo ancora in stato di guerriglia contro gli occupanti nazisti; l'originalità del romanzo di Harris sta nell'aver inventato una società tutto sommato "pacificata", dove la guerra è - almeno per la gran massa della popolazione - solo un lontano ricordo. *Last but not least*, tanto per parlarci un po' addosso, vi ricordiamo che è uscito il secondo romanzo di Martin Mystère, **La spada di Re Artù** (Marco Panini/Malipiero). Dedicato ai ragazzi, è scritto da Alfredo Castelli & Antonio Bellomi, e illustrato da Filippucci. Sempre per ragazzi, Mario Gomboli (con la collaborazione di Castelli), ha scritto e illustrato un libro che dovrebbe piacere a tutti i mysteriofili: si chiama **Sbagliando si impara**, è pubblicato dalle Edizioni Paoline, e raccoglie una gran quantità di notizie che tutti ritengono vere, e che invece sono incredibilmente false.

LICENSING

La recente istituzione della rubrica **Martin Mystère Mystery Mart** che, nel mensile **Martin Mystère**, informa tempestivamente sui nuovi prodotti legati al "Detective dell'Impossibile" rende un po' pleonastica questa sezione annuale; ci limitiamo dunque a ricordarvi che nel 1992 si è celebrato il decimo compleanno del BVZM (i festeggiamenti "ufficiali" sono avvenuti ad Aprile con una piccola manifestazione al **Circolo San Fedele** di Milano) e che, lungo tutto il corso dell'anno, sono usciti prodotti di vario genere a lui dedicati.
Citiamo quindi solo le produzioni più recenti: due nuovi mazzi di Tarocchi "presentati" dal Detective dell'Impossibile (Lo Scarabeo, Corso Svizzera, 31, Torino) e un orologio (a cassa metallica, extrapiatto e molto sobrio) realizzato in due versioni a tiratura limitata (Hazard, via Pastrengo 14, Milano).
Nel 1992 **Martin Mystère** ha fatto come al solito qualche "comparsata" al di fuori della Sergio Bonelli Editore: storie speciali sono state pubblicate da **Comic Art, Sorrisi e Canzoni TV**, e, in simultanea, da quindici quotidiani regionali. Ricordiamo - perché la cosa ci fa molto piacere - che **Martin Mystère** è stato "scoperto" dal mondo della scuola: un fascicolo speciale con una sua avventura "ecologica", **Miniere e lattine**, è stato realizzato dal Dipartimento scuola e ambiente del Comune di Milano (Via Porpora, 10, Milano) e distribuito gratuitamente agli studenti delle scuole medie.
Cosa ci riserva il futuro? Nell'Ottobre 1992, in occasione del **Salone dei comics** di Lucca, si è tenuta la mostra **Mysteri Italiani**, dedicata alle avventure del BVZM ambientate nel nostro paese. Ne sono già uscite parecchie, e molte altre ne usciranno: infatti, come forse avrete letto nella quarta di copertina di questo **Almanacco**, il Detective dell'Impossibile sta preparando il suo quattordicesimo libro, **Martin Mystère's Mysterious Italy**. Per farlo, ha dovuto trasferirsi momentaneamente qui da noi, cosicché, nel 1993, si aggirerà per Torino, Firenze, Roma, Venezia, Napoli, Milano (per quanto riguarda questa città, è in preparazione una storia che dovrebbe uscire in anteprima sul quotidiano **Il Giorno**). Se non avrete la fortuna di incontrare il BVZM di persona, dovrete accontentarvi di visitare la mostra: essa, infatti, è itinerante, e prima o poi la ritroverete nella vostra città.



La locandina della mostra "Mysteri italiani".

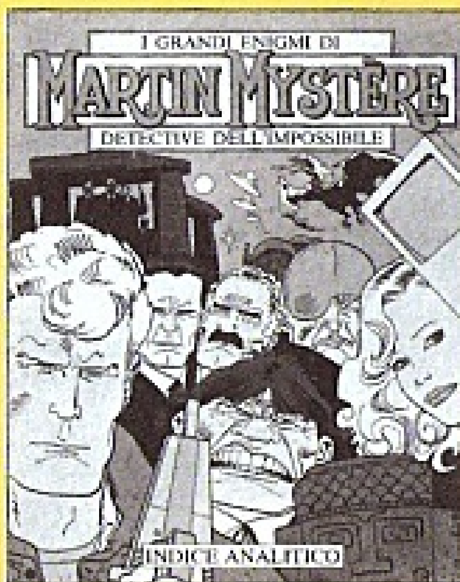
GUIDA A MARTIN MYSTÈRE

Quando l'**Almanacco del Mistero** ha iniziato le pubblicazioni nel 1988, l'elenco delle storie occupava una pagina in cui stava abbondantemente un'illustrazione; poi l'illustrazione è scomparsa, quindi l'elenco si è allargato a due pagine illustrate, poi ha occupato le due pagine intere. Nello scorso **Almanacco** abbiamo ridotto il corpo dei caratteri fino ai limiti della leggibilità; quest'anno avremmo dovuto necessariamente passare alle tre pagine, e questo, francamente, ci è parso uno spreco di spazio. Abbiamo quindi dovuto arrenderci: pubblicheremo solo i titoli dei **racconti** usciti nel corso dell'ultimo anno e di quelli collegati all'argomento del Dossier (in questo caso storie di ambientazione cinese o giapponese).
Come al solito, abbiamo evidenziato il termine **racconti** perché, almeno fino all'Aprile 1992, le storie di **Martin Mystère** erano divise in più albi. I titoli elencati, preceduti dal numero della storia, sono quelli della **prima puntata** di ogni racconto, e non corrispondono necessariamente a quello della copertina dell'albo su cui essa è stata pubblicata. Al titolo seguono i numeri degli **albi** in cui la storia è suddivisa, il numero delle pagine, e, tra parentesi, l'autore dei disegni. L'autore dei testi è indicato solo quando la storia non è stata scritta da Castelli; la sigla TM accanto ad alcuni titoli significa che la storia è stata ristampata nella collana **TuttoMystère**. Nel **Dossier** che inizia a pag. 89 compaiono alcune illustrazioni tratte dagli albi **Martin Mystère**; in esse si fa riferimento al numero dell'albo in cui sono comparse. Con l'elenco a fianco, potrete risalire alla storia completa.

Numeri arretrati. Gli arretrati possono essere richiesti, mediante vaglia postale, a **Sergio Bonelli Editore, Via Buonarroti, 38 - Milano.** Gli albi della serie mensile e di **TuttoMystère** costano L. 2800 (gli albi della serie regolare sono esauriti fino al N. 104); gli **Special** costano L. 5500.

CINA, GIAPPONE E DINTORNI

12 - La città delle Ombre Diafane
(TM) Albi Nn. 17/18/19 - 224 pp. (Cassaro) (Giappone, Mongolia)
16 - Viaggio nel futuro



*L'Indice Analitico di Martin Mystère prende in esame i fatti, i personaggi, le cose notevoli a cui si fa cenno in tutte le storie uscite nei primi dieci anni di pubblicazioni. (**Glamour International Productions**, via Doni, 28 - Firenze - L. 10.000).*

(TM) Albi Nn. 24/25/26 - 224 pp. (Cassaro) (Giappone)
32 - Gli assassini del Kung-Fu
Albi Nn. 48/49/50 - 184 pp. (Bignotti) (Hong-Kong, Chinatown)
48 - Intrigo a Pechino
Albi Nn. 73/74 - 149 pp. (Deidda) (Cina)
57 - L'uomo delle nevi
(Testo di Prosperi)
Albi Nn. 87/88 - 129 pp. (Tuis) (Cina)
La diabolica invenzione
Martin Mystère Special N. 4 (1987) - 128 pp. (Casertano) (Taiwan)

LA PRODUZIONE 1992

77 - Schermo diabolico
(Testo di Chiaverotti)
Albi Nn. 118/119 - 115 pp. (Henry)
78 - L'ombra della svastica
(Testo di Ferrandino)
Albo N. 119 bis - 188 pp. (Cedroni)
79 - Contatto mentale
(Testo di Chiaverotti)
Albi Nn. 119/120 - 127 pp. (Vercelli)
80 - Dieci anni dopo
Albo N. 121 - 94 pp. (Alessandrini)
81 - Ricordo senza fine
Albo N. 122 - 94 pp. (Vercelli)
82 - L'uomo programmato
Albi Nn. 123/124 - 188 pp. (Chiarolla)
83 - Neve d'agosto
(Testo di La Neve)
Albo N. 125 - 94 pp. (Caracuzzo)
84 - Orrore tra i Sumeri
(Testo di Capone)
Albi N. 126/127 - 188 pp. (Cassaro)
85 - L'ultimo mistero
(Testo di Castelli e Russo)
Albo N. 127 bis - 188 pp. (Devescovi)
86 - I bambini dagli occhi bianchi
(Testo di La Neve)
Albo N. 128 - 94 pp. (Morales)
87 - Aria di Baker Street
(Testo di Recagno)
Albi Nn. 129 /130 - 188 pp. (Devescovi)

MARTIN MYSTÈRE SPECIAL

9 (1992) **La quarta caravella**
128 pp. (Alessandrini)
In allegato il fascicolo **Le dimore misteriose**

IL TAGLIO A NOVE MANI

TESTI: A. CASTELLI DA UN SOGGETTO DI S. DI MARINO   DISEGNI: L. COPPOLA

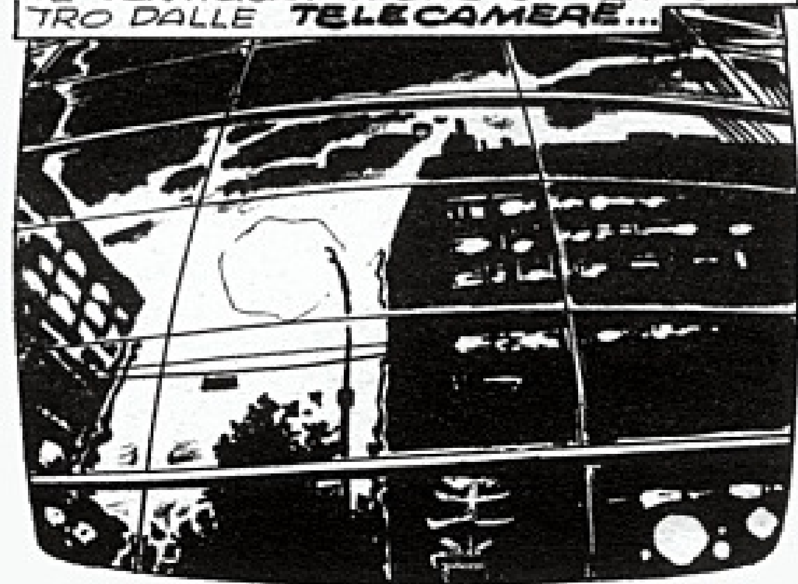


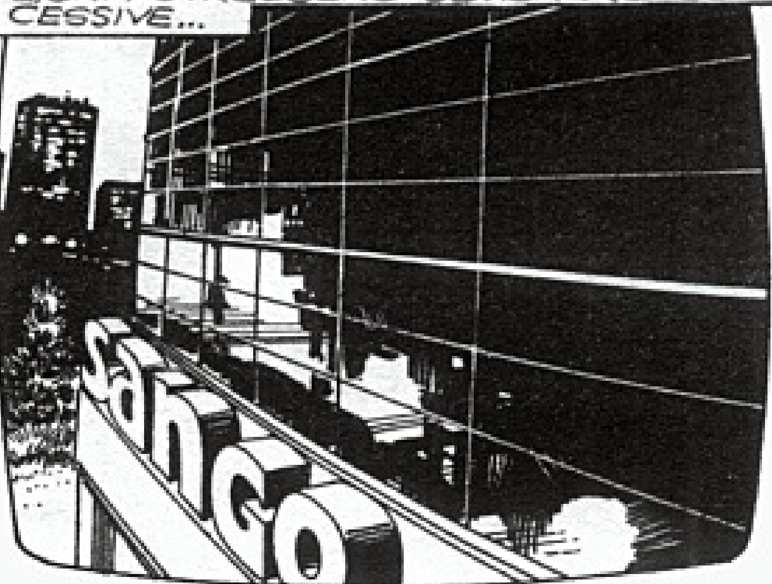





"...LA NOSTRA STORIA INIZIA A SHINJUKU, IL "QUARTIERE NUOVO" A OVEST DI TOKYO..."
Nikon


"LA SEDE DELLA SANGO INDUSTRIES, PRODUTTRICE DI CIRCUITI INTEGRATI PER COMPUTER..."


GLI INGRESSI E LE STRADE CIRCOSTANTI ALL'EDIFICIO SONO OSSERVATE VENTIQUATTR'ORE SU VENTIQUATTRO DALLE TELECAMERE...


IN UNA CITTA' NOTA PER IL SUO BASSO INDICE DI CRIMINALITA', TALI PRECAUZIONI POTREBBERO SEMBRARE ECCESSIVE...
Sango


...MA LA PRESENZA DELLE TELECAMERE E' GIUSTIFICATA DA DUE RAGIONI. QUELLA UFFICIALE E' L'ESISTENZA ALL'INTERNO DELL'EDIFICIO DI UN PICCOLO MUSEO...

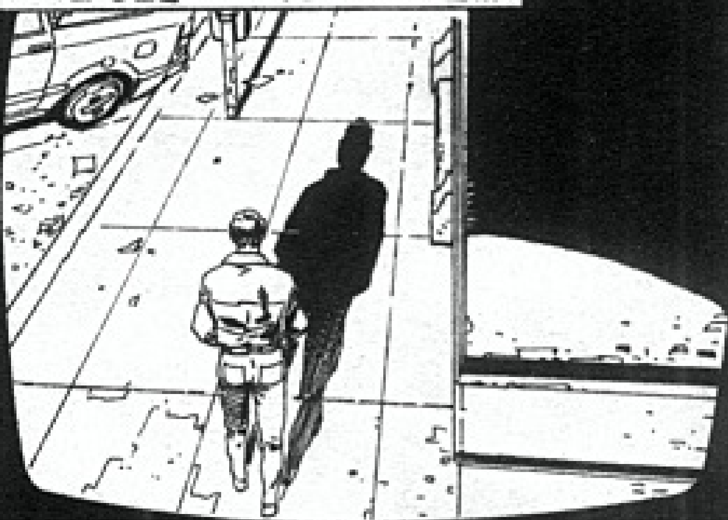

...UN'ABITUDINE ABBASTANZA DIFFUSA NEL PAESE DEL SOL LEVANTE, IN QUANTO NON SOLO PERMETTE DI CONSERVARE ANTICHI CAPOLAVORI ARTISTICI, MA E' ANCHE FONTE DI NOTEVOLI SGRAVI FISCALI...


LA RAGIONE NON UFFICIALE CONSISTE NEL FATTO CHE ISHIMORI SAMA, OVVERO "SUA ECCELLENZA ISHIMORI", IL PROPRIETARIO DELL'AZIENDA, FA ANCHE PARTE DI UN'ALTRA ORGANIZZAZIONE...


...LA YAKUZA, OVVERO LA POTENTE MAFIA GIAPPONESE, CHE LA TRADIZIONE VUOLE SORTA SULLE CENERI DEI DISCIOLTI SAMURAI...

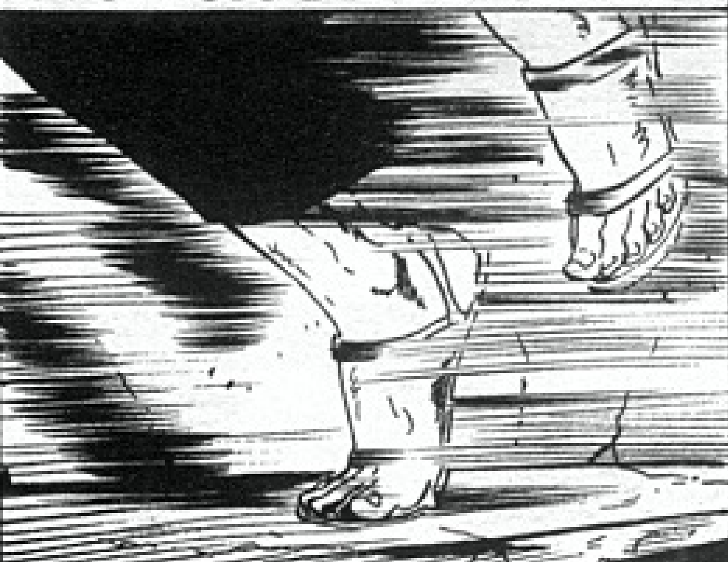

PUR SE REGOLATI DA "LEGGI" DIVERSE DA QUELLE DELLA MAFIA OCCIDENTALE, ANCHE IN GIAPPONE NON SONO RARI GLI SCONTRI TRA DIFFERENTI "FAMIGLIE" DELL'ORGANIZZAZIONE...


LA TELECAMERA 1 INQUADRA LA STRETTA STRADA IN CUI SI TROVA L'INGRESSO SECONDARIO DEL SANGO BIRIDINGU ("BUILDING", NELLA GRAFIA GIAPPONESE). I POCHI PASSANTI CHE LA PERCORRONO DIFFICILMENTE SI RENDONO CONTO DI ESSERE OSSERVATI PER TUTTA LA LUNGHEZZA DELLA VIA...


...DIFATTI, UNA VOLTA USCITI DALLA VISUALE DELLA TELECAMERA 1, IL LORO CAMMINO E' CONTROLLATO DALLA TELECAMERA 2, CHE LI SEGUE FINO ALLA FINE DEL MARCIAPIEDE...


...MA NEPPURE QUESTI STRUMENTI SOFISTICATI POSSONO RILEVARE COSA ACCADE SOPRA DI LORO, A DODICI METRI D'ALTEZZA...


LUNGO IL TERZO PIANO DELL'EDIFICIO ANTISTANTE LA SANGO, CORRE UNO STRETTISSIMO CORNICIONE CHE PERSINO UN GATTO AVREBBE DIFFICOLTA' A PERCORRERE...


...EPPURE QUALCUNO SI MUOVE LUNGO QUELL'ANGUSTA SPORGENZA CON UN'INSOSPETTABILE VELOCITA'...

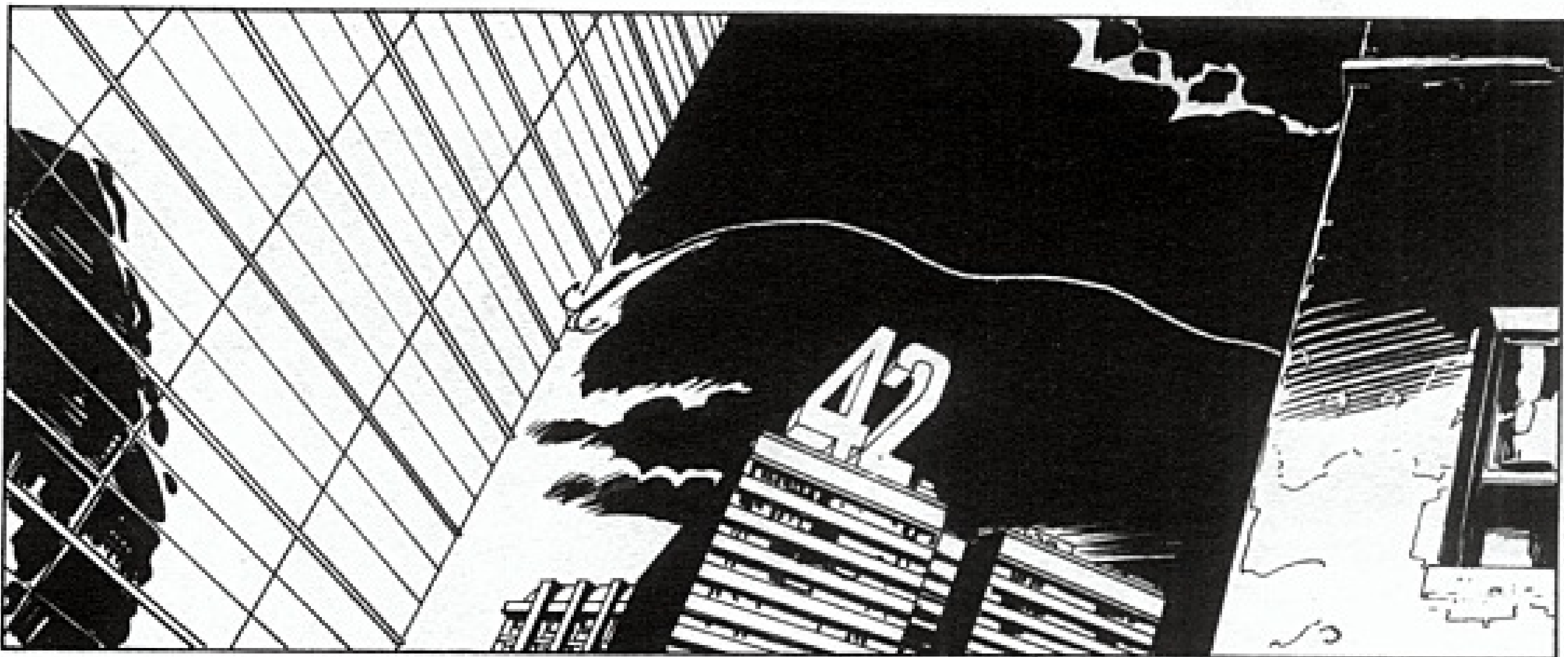

LE TRE FIGURE SONO COMPLETAMENTE AMMANTATE DI NERO, E SEMBRANO FARE PARTE DELLE OMBRE DELLA NOTTE...

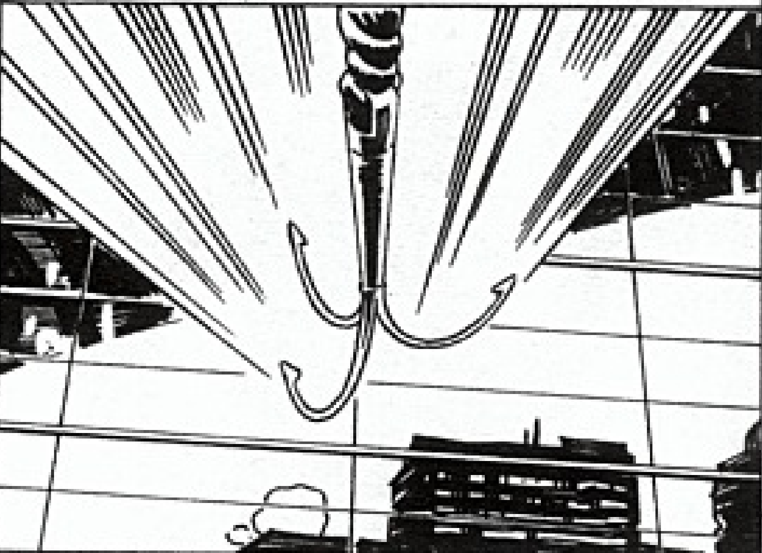


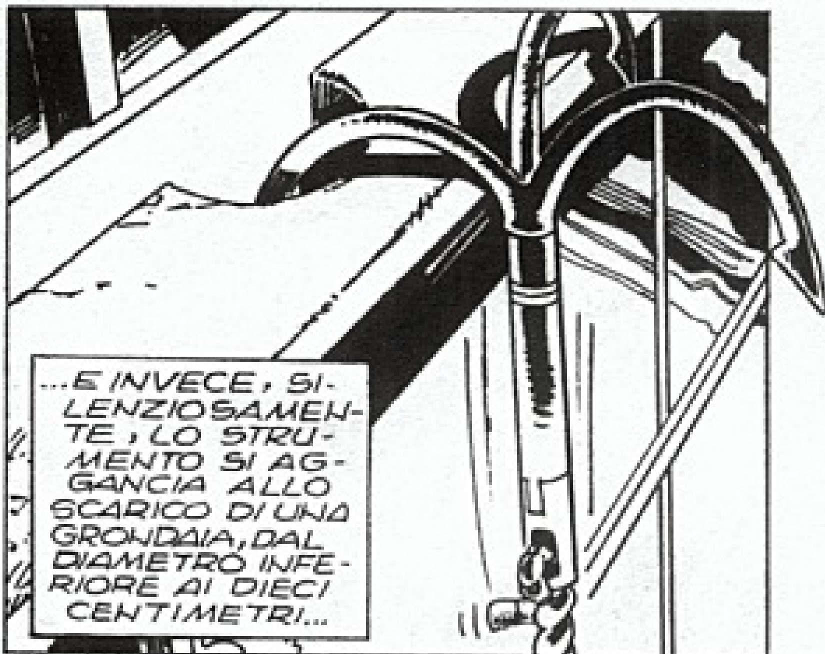




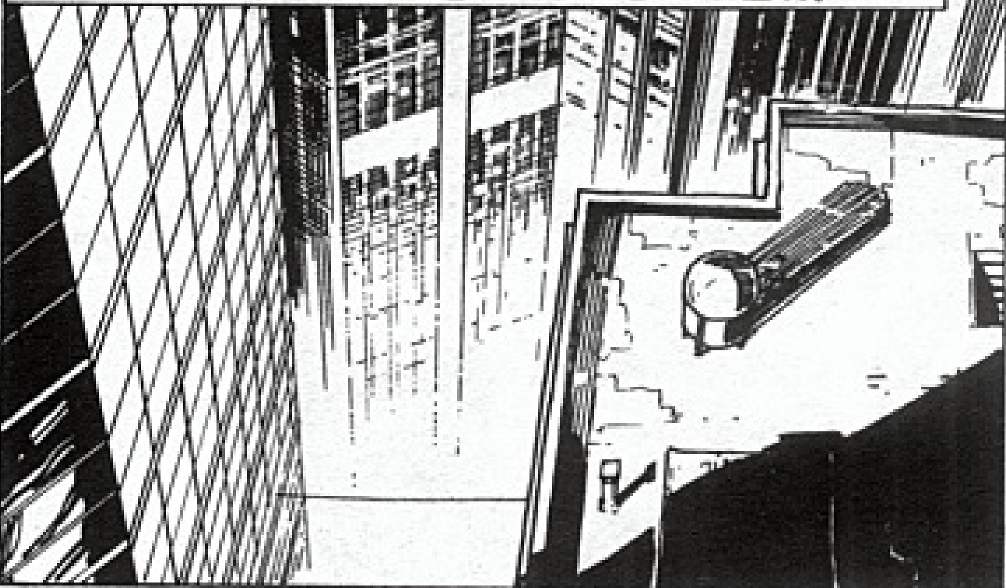

WHUP
WHUP
WHUP

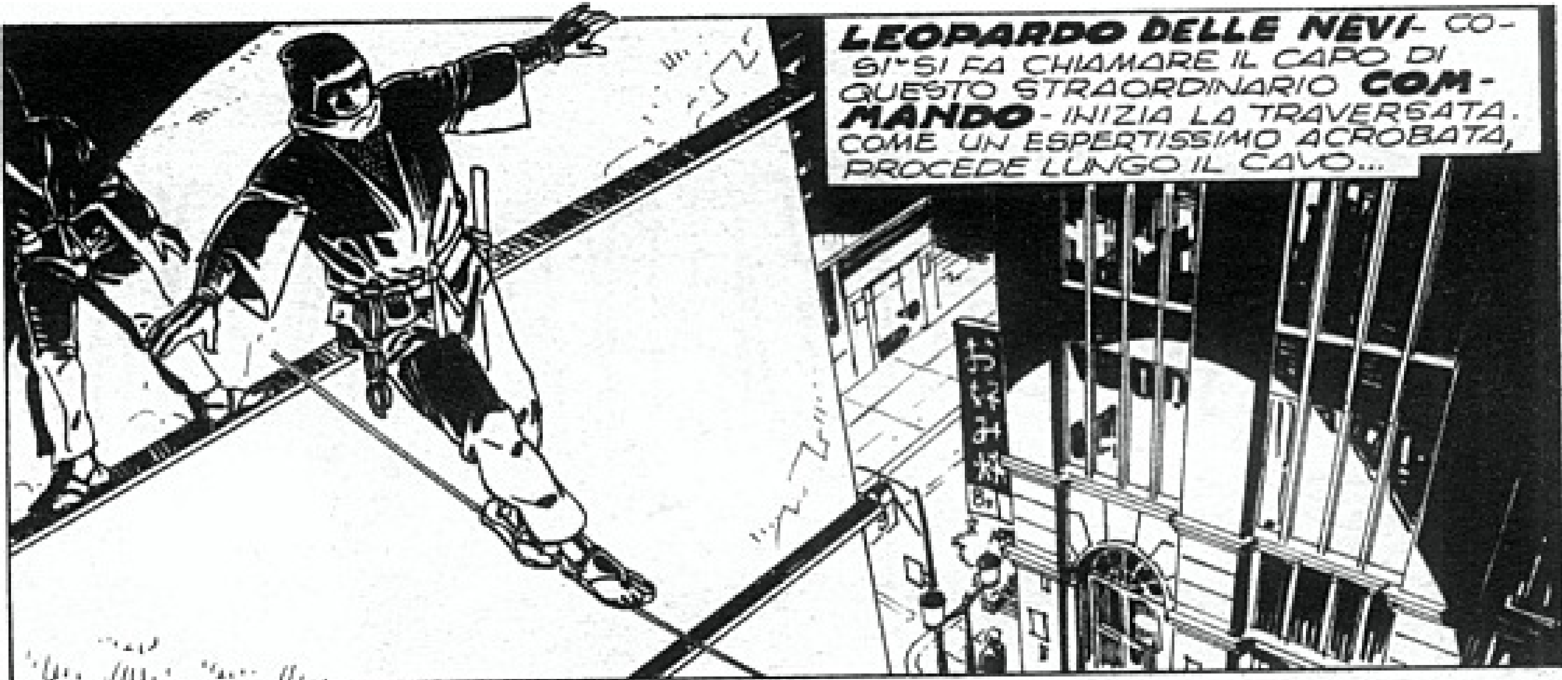



SEMBRA IMPOSSIBILE CHE L'UNCI-
NO POSSA TROVARE UN APPIGLIO NEL-
LA PARETE ASSOLUTAMENTE LISCIA...


...E INVECE, SI-
LENZIOSAMEN-
TE, LO STRU-
MENTO SI AG-
GANCIA ALLO
SCARICO DI UNA
GRONDAIA, DAL
DIAMETRO INFE-
RIORE AI DIECI
CENTIMETRI...


... L'ALTRO CAPO DEL FILO
VIENE FISSATO A UN GROS-
SO CHIODO DA ROCCIA, GIA'
PIAZZATO PIU' DI UNA SET-
TIMANA
PRIMA...


...E ORA I DUE EDIFICI SONO COLLEGATI DA UNA
SORTA DI **SOTTILISSIMO PONTE**...


LEOPARDO DELLE NEVI - COSI' SI FA CHIAMARE IL CAPO DI QUESTO STRAORDINARIO **COMMANDO** - INIZIA LA TRAVERSATA. COME UN ESPERTISSIMO ACROBATA, PROCEDE LUNGO IL CAVO...








L'ECCEZIONALE SPETTACOLO E' RESO ANCOR PIU' SORPRENDENTE DA UN PARTICOLARE...


...LA FUNE PRESENTA SOLO UNA PICCOLA INCURVATURA... **COME SE IL PESO DI CHI LA STA PERCORRENDO FOSSE TRASCURABILE...**

AHHHHHHHHHHH!








QUESTA E' LA REAZIONE TIPICA DEGLI OCCIDENTALI, MARTIN MYSTÈRE SAN. L'ACQUA DELL'O-FURO HA UNA TEMPERATURA DI SESSANTA GRADI...


...E, PROPRIO PER QUESTO, DOPO CHE CI SI E' RIPRESI DALLO SHOCK, E' PARTICOLARMENTE RILASSANTE. VEDRETE CHE TRA POCO VI SENTIRETE UN ALTRO...
SI, UN ALTRO, PER LA PRECISIONE UN POLLO LESSATO...


...NON E' LA PRIMA VOLTA CHE VENGO IN GIAPPONE, E FINO A ORA ERO SEMPRE RIUSCITO A SFUGGIRE AL TRADIZIONALE BAGNO PUBBLICO GIAPPONESE... ORA MI RENDO CONTO DI QUANTO AVESSI RAGIONE...


"...PRIMA BISOGNA INSAPONARSI PER MEZZ'ORA, COME SE IN VITA PROPRIA NON CI SI FOSSE MAI LAVATI E OCCORRESSE TOGLIERSI DI DOSSO LA SPORCIZIA DI SECOLI ..."


"...QUINDI FARE LA DOCCIA SOTTO UNA FONTANELLA CHE PRECIPITA CON LA STESSA VEEMENZA DELLE CASCATE DEL NIAGARA, PER TOGLIERE OGNI ATOMO RESIDUO DI SAPONE."


...DOPODICHE' ENTRARE IN QUESTA SPECIE DI CALDERONE A FARSI CUOCERE A FUOCO LENTO. CHI ME L'HA FATTO FARE, DICO IO?!..


HMGR! RGHRR...


MMM... SEI PERSINO PIU' SOSPETTOSO DI DIANA. TI ASSICURO CHE E' STATO SOLO PER EDUCAZIONE...


CHE COSA VI HA DETTO IL VOSTRO AMICO, MYSTERE SAN? NON SONO RIUSCITA A CAPIRE...
OH, NULLA D'IMPORTANTE...


...E CIOE' CHE HO ACCETTATO PERCHE' ME L'HA PROPOSTO **MIKIKO**, E SAPEVO CHE L'O-FURO SI PRENDE **COMPLETAMENTE NUDI**...
UNK! UNK!


MMM... COMUNQUE, TRA POCO DOVREBBE GIUNGERE **CHIBA SAN**. FORSE LUI POTRA' RISPONDERE ALLE VOSTRE DOMANDE...

NE SAREI VERAMENTE FELICE, ANCHE SE PREFERIREI FARLO DI FRONTE A UN BUON BICCHIERINO DI SAKE'...



(*) QUESTO RACCONTO E' STATO PUBBLICATO PER LA PRIMA VOLTA NEL 1992.








...IL FATTO E' CHE ORMAI TUTTI SANNO, A GRANDI LINEE, CHE COSA SONO I **NINJA**. SANNO, PER ESEMPIO, CHE ESSI FECERO LA LORO COMPARSA DURANTE IL COSIDDETTO *"MEDIOEVO NIPPONICO"*...


"...A QUELL'EPOCA IL GIAPPONE ERA DIVISO IN FEUDI GOVERNATI DAGLI **SHOGUN** E DAI **DAYMO**, SIGNOROTTI LOCALI A LORO SOTTOPOSTI. I FEUDI ERANO IN CONTINUA LOTTA TRA LORO..."


"...I **SAMURAI**, OVVERO *"SERVITORI"*, COMBATTEVANO AL SERVIZIO DEI LORO SIGNORI IN BASE ALLE REGOLE DEL **BUSHI DO**, OVVERO *"LA VIA DEL GUERRIERO"*..."


...UN COMPLESSO CODICE CAVALLERESCO CHE DEMARCAVA IL CAMPO D'AZIONE DEI SAMURAI, STABILENDO QUALI ATTI ERANO ONOREVOLI, E QUALI, INVECE, ERANO DA CONSIDERARSI INDEGNI...


"...PER NOI OCCIDENTALI E' DIFFICILE COMPRENDERE PERCHE' CERTI ATTI FOSSERO TOLLERATI E ALTRI ESCLUSI... UCCIDERE A TRADIMENTO UN AVVERSARIO DISARMATO CON LA TECNICA DELLO **IAI DO** – L'ESTRAZIONE RAPIDISSIMA E IMPROVVISA DELLA SPADA-NON ERA, PER ESEMPIO, CONSIDERATA UN'AZIONE DISDICEVOLE..."


... MENTRE ERA CONSIDERATO DISONOREVOLE INTRODURSI NOTTETEMPO IN UN CASTELLO O IN UN ACCAMPAMENTO DEL NEMICO, OPPURE SPIARE L'AVVERSARIO...


"...SE QUESTE AZIONI ERANO NECESSARIE, I SAMURAI LE AFFIDAVANO AI NINJA, OVVERO "UOMINI INVISIBILI," UNA SORTA DI AGENTI PARTICOLARMENTE ADDESTRATI IN UNA SERIE DI DIFFICILI ARTI..."


"... ERANO, PER ESEMPIO, ALLENATI A CORRERE NON SOLO IN AVANTI, MA ANCHE "DI FIANCO" O ALL'INDIETRO..."


"... AD ARRAMPICARSI SU QUALUNQUE SUPERFICIE, A MANI NUDE O CON L'AUSILIO DI UNCINI O DI ALTRI STRUMENTI..."


"... A NUOTARE SOPRA E SOTT'ACQUA, E A NASCONDERSI NELLE PALUDI PER ORE RESPIRANDO PER MEZZO DI UNA CANNA..."

"...A MANTENERE L'EQUILIBRIO IN SITUAZIONI IMPOSSIBILI, E A SPOSTARSI RAPIDAMENTE SUGLI ALBERI..."










...QUASI SEMPRE COLPIVANO NEL SEGNO, E RARAMENTE VENIVANO CATTURATI, ANCHE PERCHE' LI ATTENDEVA UN'ORRIBILE MORTE...


"...LA PIU' MITE DELLE QUALI ERA QUELLA DI VENIRE BOLLITI VIVI A FUOCO LENTO..."


...SI SA CHE PROVENIVANO DA "SCUOLE" NASCOSTE IN AREE REMOTE TRA LE MONTAGNE. INTERE FAMIGLIE, COMPRESE LE DONNE, PRATICAVANO L'ARTE DEL **NINJITSU** CHE VENIVA TRAMANDATA DI PADRE IN FIGLIO...


...SI SA ANCHE CHE LE INCREDIBILI GESTA DEI NINJA ALIMENTARONO UNA SERIE DI LEGGENDE SUL LORO CONTO. LA LORO CAPACITA' DI MUOVERSI NEL BUIO FECE CREDERE A MOLTI CHE POSSEDESSERO IL DONO DELL'**INVISIBILITA'**...


"...A CAUSA DELLA LORO STRAORDINARIA AGILITA', MOLTI ATTRIBUIRONO AI NINJA LA CAPACITA' DI **VOLARE...**"


"...ALTRI ANCORA RITENEVANO CHE FOSSERO CAPACI DI **SMATERIALIZZARSI** E PASSARE ATTRAVERSO OGGETTI SOLIDI..."


...I NINJA SONO STATI "RISCOPERTI" DI RECENTE GRAZIE AI FUMETTI, AI FILM DI ARTI MARZIALI E AI DISEGNI ANIMATI. ANCHE SE, IN TEORIA, NON ESISTONO PIU', CI SONO MOLTE PALESTRE IN CUI SI POSSONO APPRENDERE ALCUNE DELLE LORO ARTI DI COMBATTIMENTO...


"...E UN'INFINITA' DI LIBRI CHE DETTAGLIANO QUELLO CHE HO APPENA RACCONTATO IN POCHE PAROLE..."


...MA GLI SPETTATORI DE "I MISTERI DI MYSTÈRE" VOGLIONO RISPOSTE AD ALTRE DOMANDE: PER ESEMPIO...


...ESISTONO ANCORA **SCUOLE SEGRETE** DI NINJA DOVE VENGONO ALLEVATI FIN DALLA GIOVENTU' **ASSASSINI PROFESSIONISTI?...**


...E POI... I NINJA SONO SOLTANTO ASSASSINI, O IN REALTA' SONO DEPOSITARI DI ANTICHI SEGRETI?...

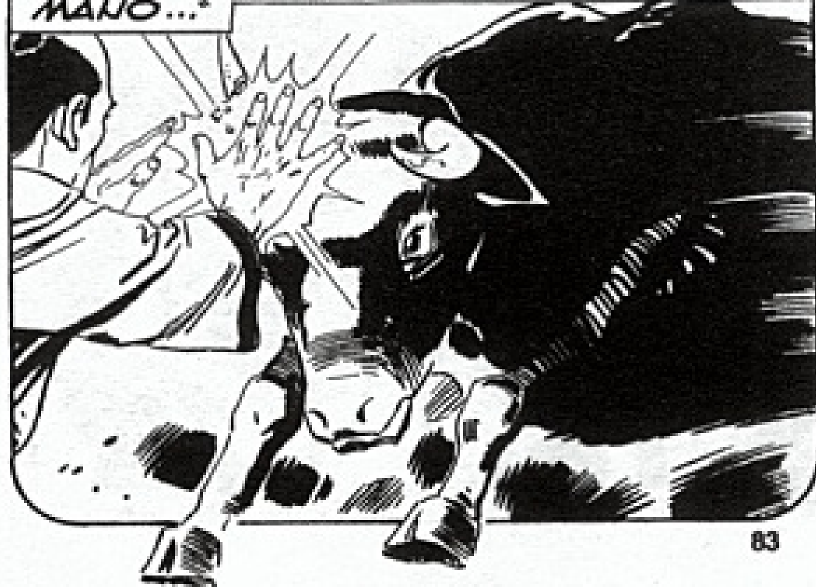

...E ANCORA: I NINJA COMPIONO LE LORO IMPRESE SOLO GRAZIE A UNO STRAORDINARIO ALLENAMENTO FISICO, O FANNO USO DI UNA MISTERIOSA FORMA DI MAGIA?...



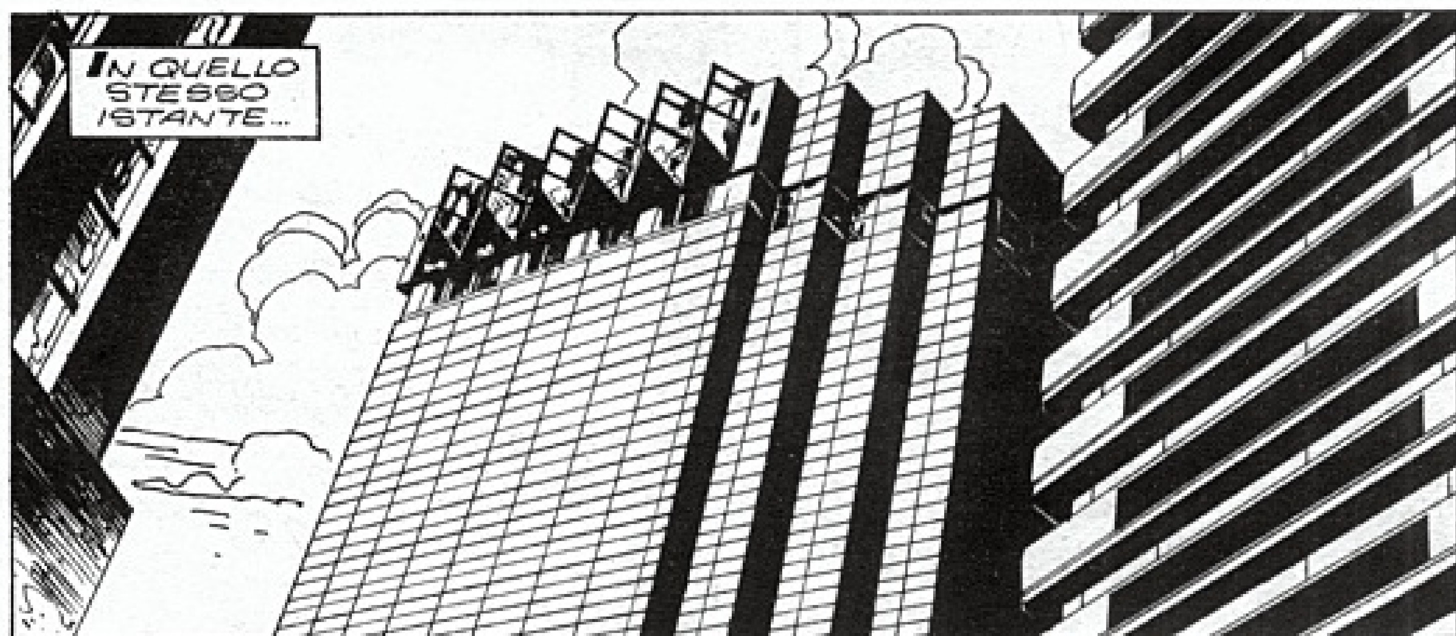




(*) FILM DI "COMBATTIMENTO CON LA SPADA".






IN QUELLO STESSO ISTANTE...


DI LÀ!...
PRESTO! FACCIAMO PRESTO!




MALEDIZIONE!...


ISHIMORI SAN! HANNO UCCISO IL SIGNOR ISHIMORI!...


IO... IO NON HO VISTO NIENTE. NON HO PERSO D'OCCHIO LO SCHERMO NEPPURE PER UN ISTANTE, VI DO LA MIA PAROLA...


...ALLE DUE DI QUESTA NOTTE ISHIMORI SAN ERA ANCORA A LAVORARE. L'HO SALUTATO E HO RIPRESO IL GIRO...


MMM... CHIUNQUE SIA STATO O COMUNQUE SIA ENTRATO, ORMAI SARA' LONTANO. SONO QUASI LE UNDICI DEL MATTINO, ORMAI...


SE L'UOMO DELLE PULIZIE NON AVESSE VISTO IL SANGUE CHE SCORREVA DA SOTTO LA PORTA DEL SUO UFFICIO, L'AVREMMO SCOPERTO SOLTANTO DOMANI MATTINA. OGGI E' DOMENICA, E L'EDIFICIO E' DESERTO...
MI DOMANDO PERCHE' L'ABBIANO UCCISO. FORSE E' UN AVVERTIMENTO DELLA CONCORRENZA. O FORSE...


SHIRATO SAN! MYAKU-JI SAN! VENITE, PRESTO!


AL MUSEO... C'E' STATO UN FURTO...




GUARDATE...


...LA SPADA... L'HANNO PORTATA VIA...


NON E' POSSIBILE... NON...


!
WEEEEEEEE


WEEEEEEEEEEEEEE*




IL PAVIMENTO E' SENSIBILE AL MINIMO PESO. CHIUNQUE SIA STATO, COME HA POTUTO AVVICINARSI?...


CHI E' PENETRATO QUI DENTRO DOVEVA ESSERE UN **O-BAKE** (*)... OPPURE UN...
(*) **O-BAKE** = FANTASMA.


...NINJA...
...SICCHE' SIETE INTERESSATO AI NINJA, MYSTÈRE SENSEI(*)...
314-57
(*) APPELLATIVO PIU' RISPETTOSO DI "SAN", LETTERALMENTE "PROFESSORE".


...E' CURIOSO. FINO A POCHI ANNI FA GLI OCCIDENTALI NE IGNORAVANO L'ESISTENZA, E ADESSO TUTTI VOGLIONO SAPERNE DI PIU'...


BEH... FORSE E' MERITO DEI VOSTRI FILM, CHIBA SAMA.
DOMO ARIGATOO, MOLTE GRAZIE...


IN REALTA' IO NON HO INTERPRETATO MOLTE PARTI DI NINJA, QUANTO, PIUTTOSTO, DI ESPERTO DI KARATE...









(*) VEDERE TUTTOMYSTERE NN. 48-49-50.



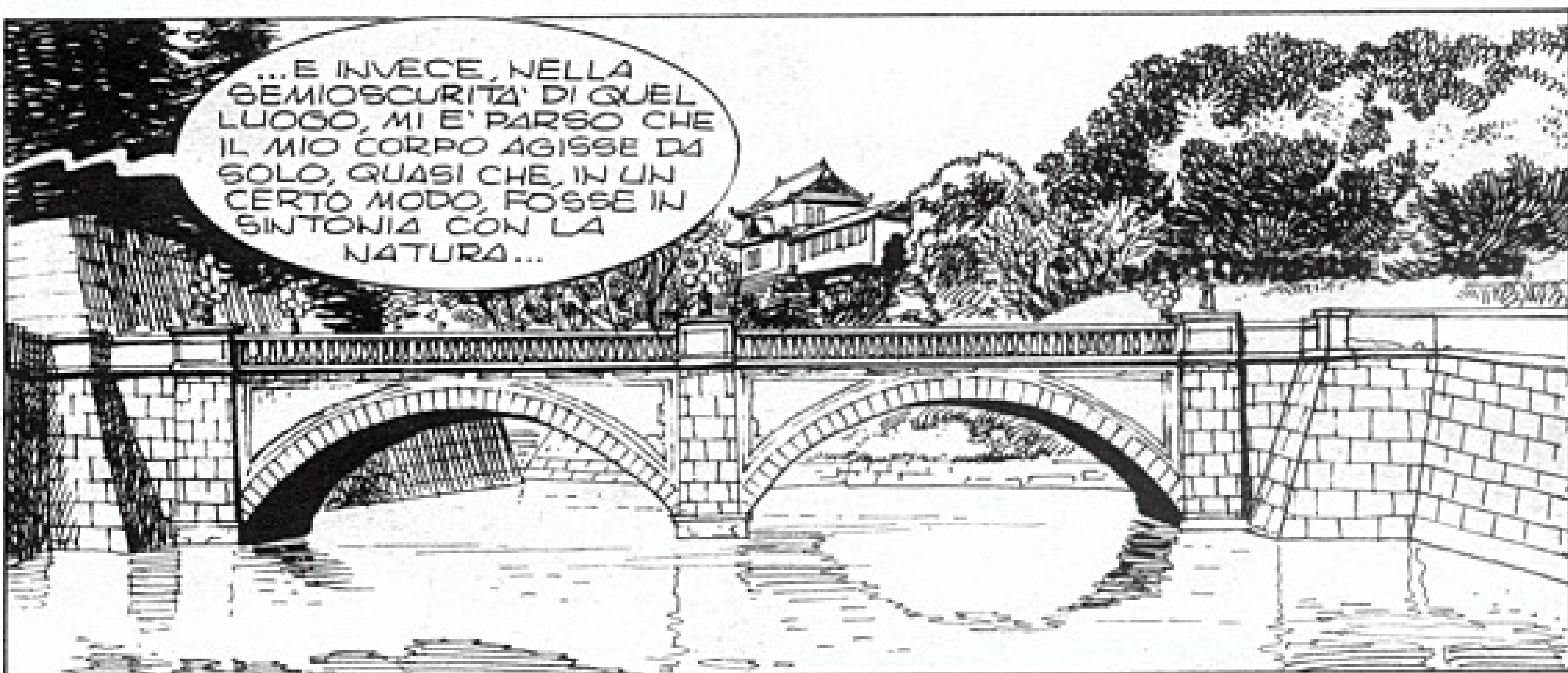

"... E UNA VOLTA CHIUSO LA' DENTRO, HO DOVUTO EVITARE UN'INCREDIBILE SERIE DI TRAPPOLE MORTALI..."





...MA... MA EVIDENTEMENTE VE LA SIETE CAVATA...
EVIDENTEMENTE. NON SO NEPPURE IO QUALE SANTO MI ABBIA PROTETTO...


...INFATTI NON SONO AFFATTO UN ESPERTO DI ARTI MARZIALI. DA GIOVANE HO PRATICATO UN PO' DI JUDO, MA A LIVELLO ASSOLUTAMENTE DILETTANTESCO...


...E INVECE, NELLA SEMIOSCURITA' DI QUEL LUOGO, MI E' PARSO CHE IL MIO CORPO AGISSE DA SOLO, QUASI CHE, IN UN CERTO MODO, FOSSE IN SINTONIA CON LA NATURA...


FORSE E' STATO PROPRIO UN **SANTO** A PROTEGGERVI. DATEMI LE MANI, MYSTÈRE SAMA...
?


NO. SENTO CHE NON STATE MENTENDO. AVETE SUPERATO DAVVERO QUELLA PROVA...

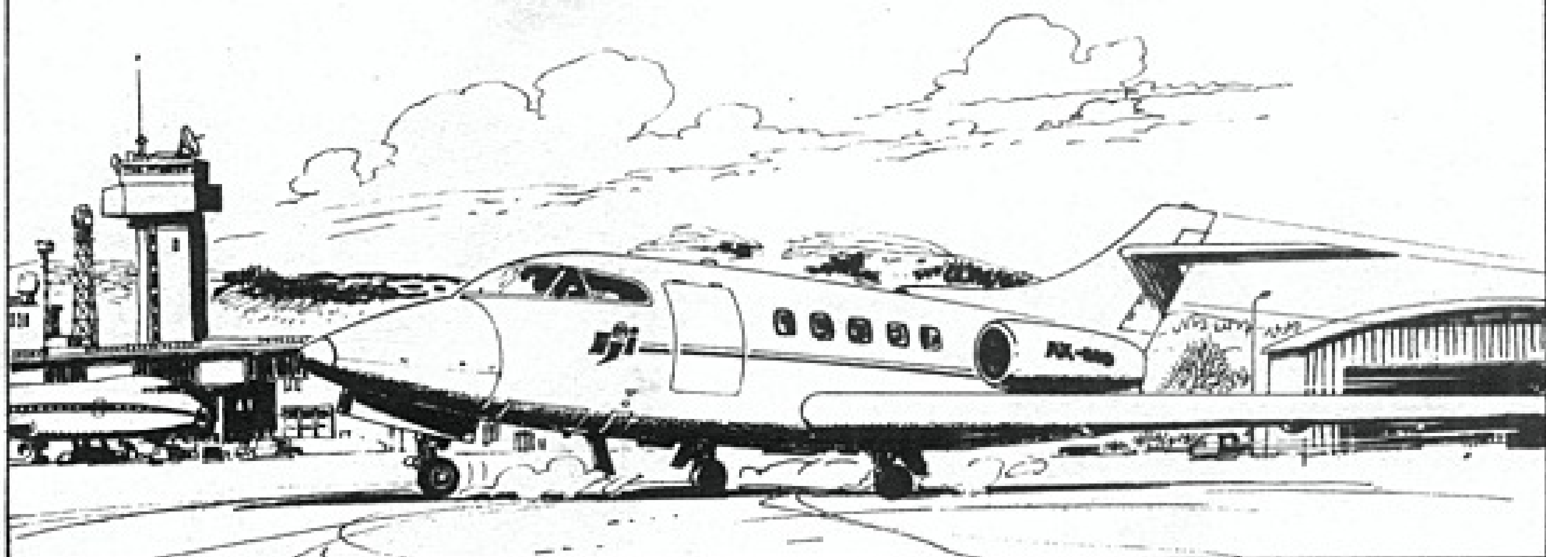

...E CIO' SIGNIFICA CHE SIETE SOTTO LA PROTEZIONE DI **DARUMA**, IL CHE E' PIUTTOSTO RARO, PER UN OCCIDENTALE...
?

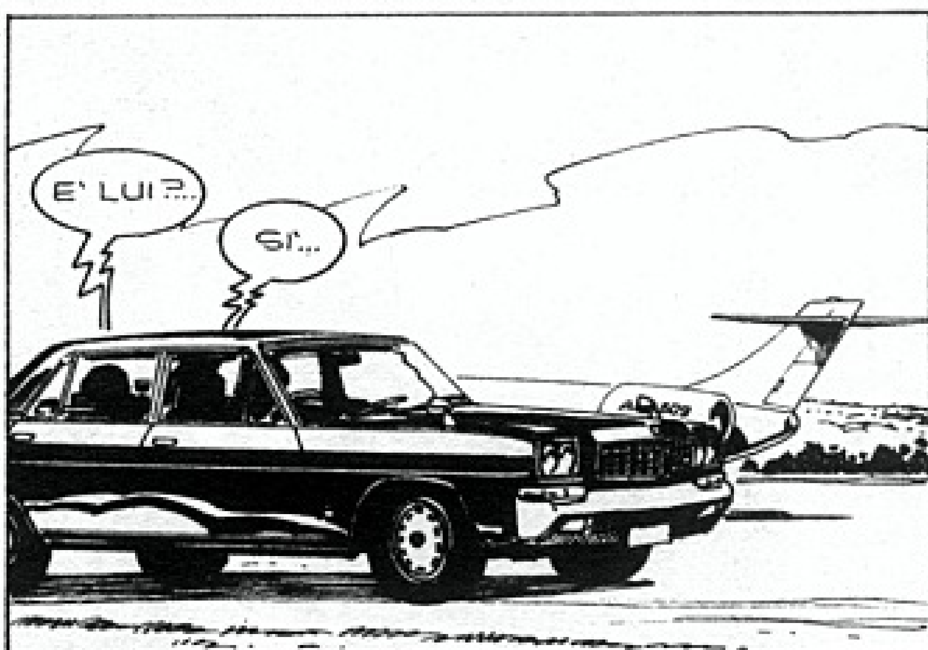

VOGLIO CONFESSARVI UNA COSA, MYSTÈRE SAMA. IO CONOSCO UNA PERSONA IN GRADO DI RISPONDERE A MOLTE DOMANDE SUI NINJA. MA, FINO A POCHI ISTANTI FA, NON AVEVO LA MINIMA INTENZIONE DI PRESENTARVELA...

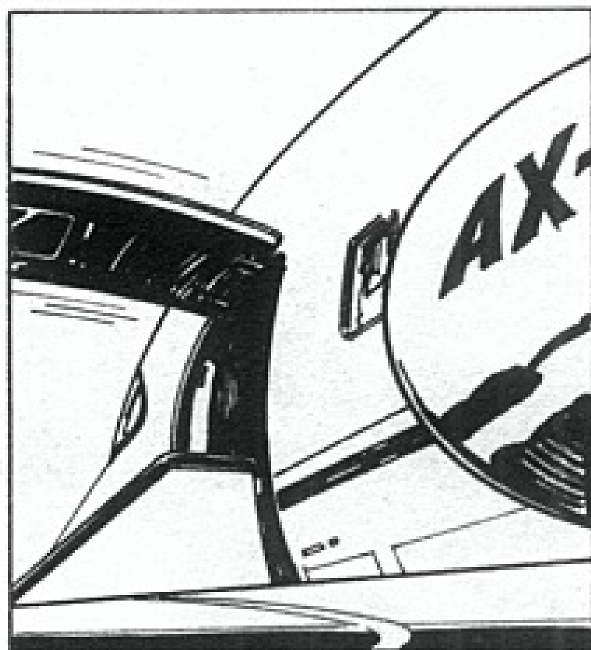

...MI SAREI LIMITATO A FORNIRVI QUALCHE GENERICA INFORMAZIONE, SOLO UN PO' PIU' APPROFONDITA DI QUELLE CHE SI TROVANO SUI LIBRI...


...ORA, DOPO CIO' CHE MI AVETE RACCONTATO, HO CAMBIATO IDEA. VI PRESENTERO' IL **MAESTRO NAATSUMI**...
...VI PREGO DI TRATTARLO CON IL DOVUTO RISPETTO...


...FINIREMO IN SERENITA' IL NOSTRO BAGNO, E POI VI ACCOMPAGNERO' DA LUI. CHE QUESTA ACQUA POSSA TONIFICARE LA VOSTRA ANIMA COME IL VOSTRO CORPO, MYSTÈRE SAMA...

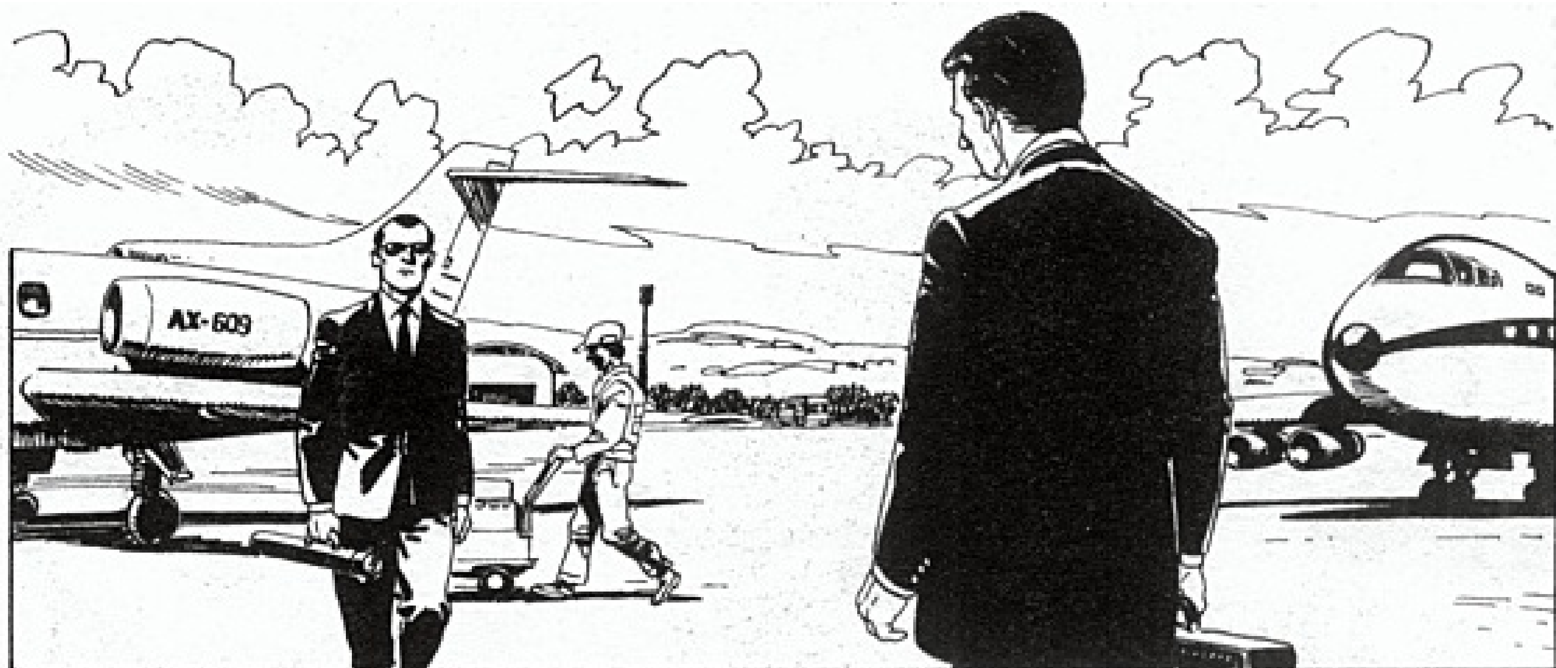

INTANTO...

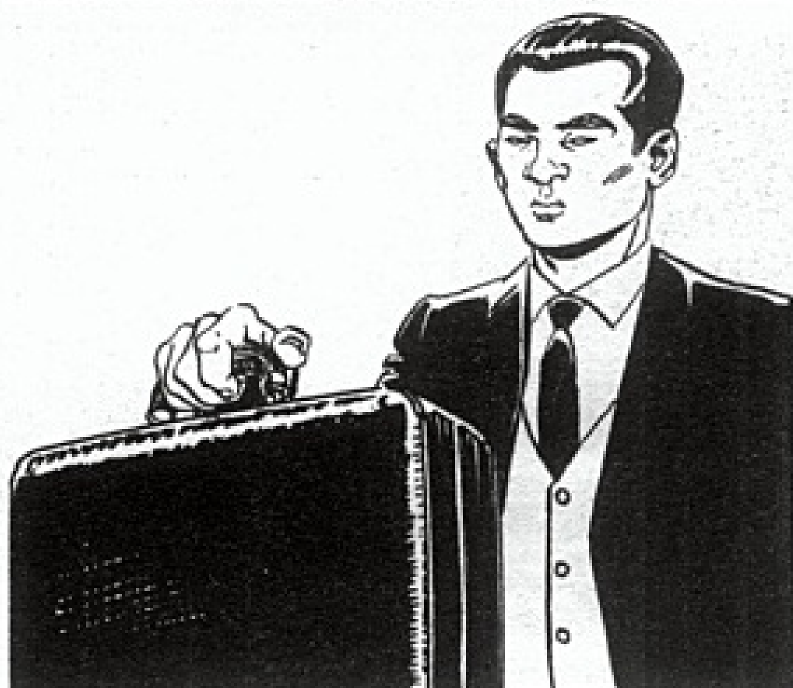

E' LUI?...
SI'...






...E' STATO DI PAROLA. PRENDI LA SPADA E DAGLI IL DENARO...

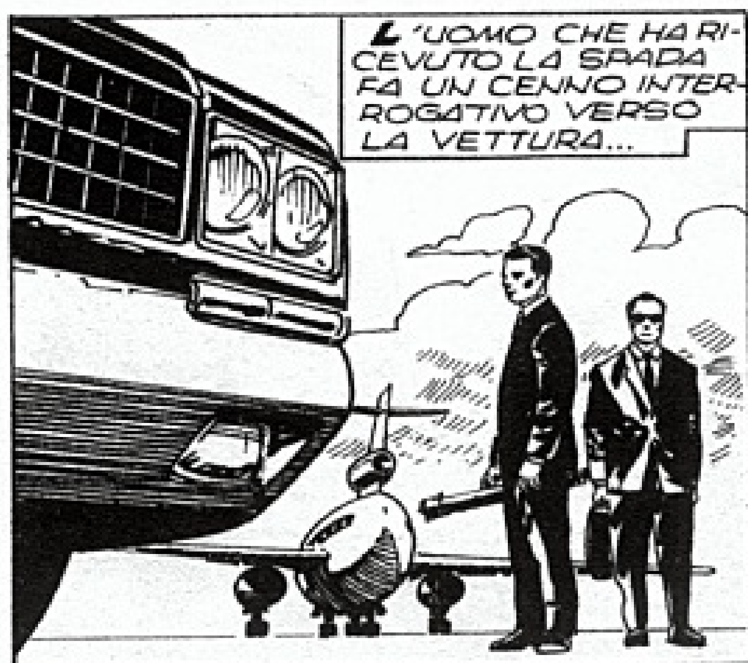

AX-609



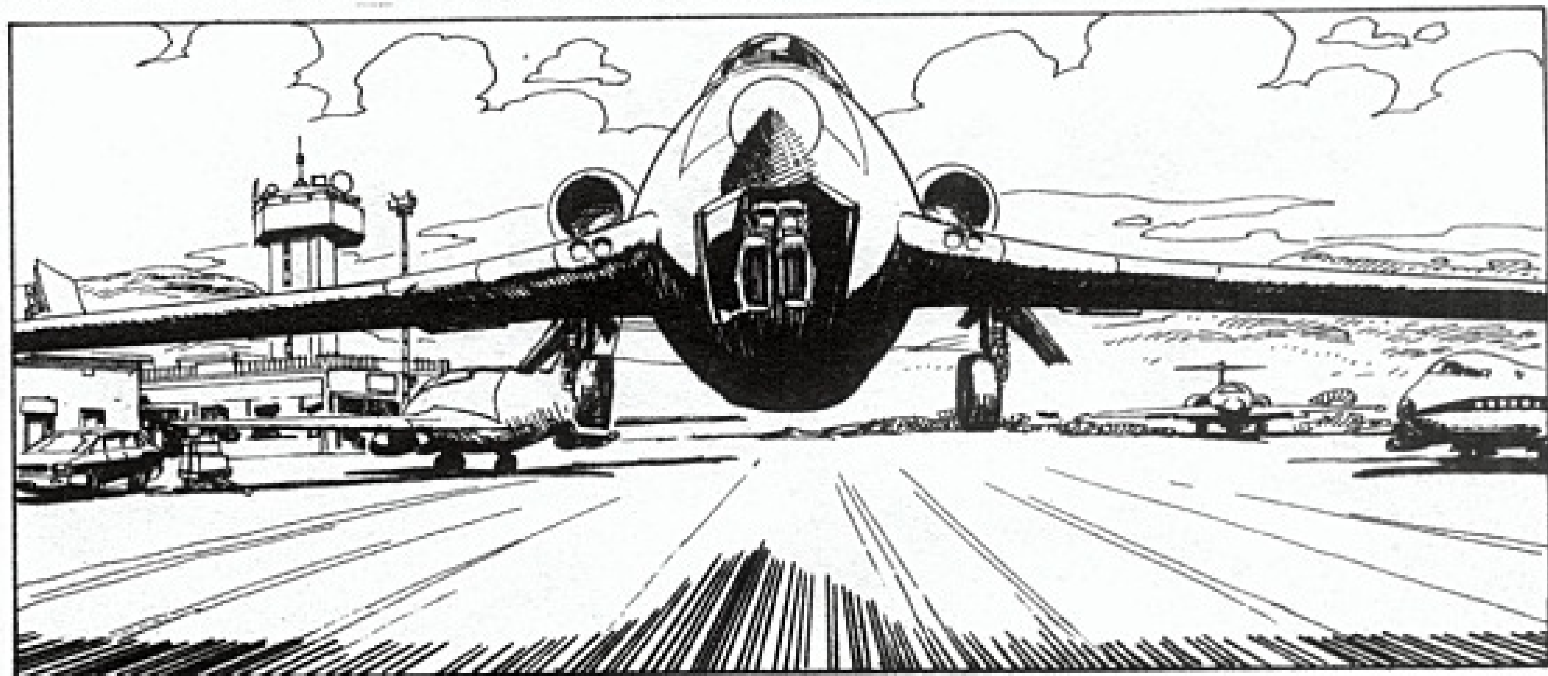



TUTTO BENE?
TUTTO BENE. MA PER TE C'E' UN PICCOLO CAMBIAMENTO DI PROGRAMMA.


APPOGGIA LA SPADA PER TERRA E SALI CON ME SULL'AEREO. QUANDO SARO' AL SICURO POTRAI TORNARE INDIETRO...


L'UOMO CHE HA RICEVUTO LA SPADA FA UN CENNO INTERROGATIVO VERSO LA VETTURA...


...E, DOPO UNA RISPOSTA AFFERMATIVA, ABBANDONA IL PREZIOSO OGGETTO E SI DIRIGE VERSO L'AEREO.






PECCATO. YAT SUN E' SEMPRE STATO UN SERVITORE PREZIOSO.


... PURTROPPO, PER IL BENE COMUNE, TALVOLTA E' NECESSARIO COMPIERE DEI SACRIFICI...
CLICK




KA-BWOM!

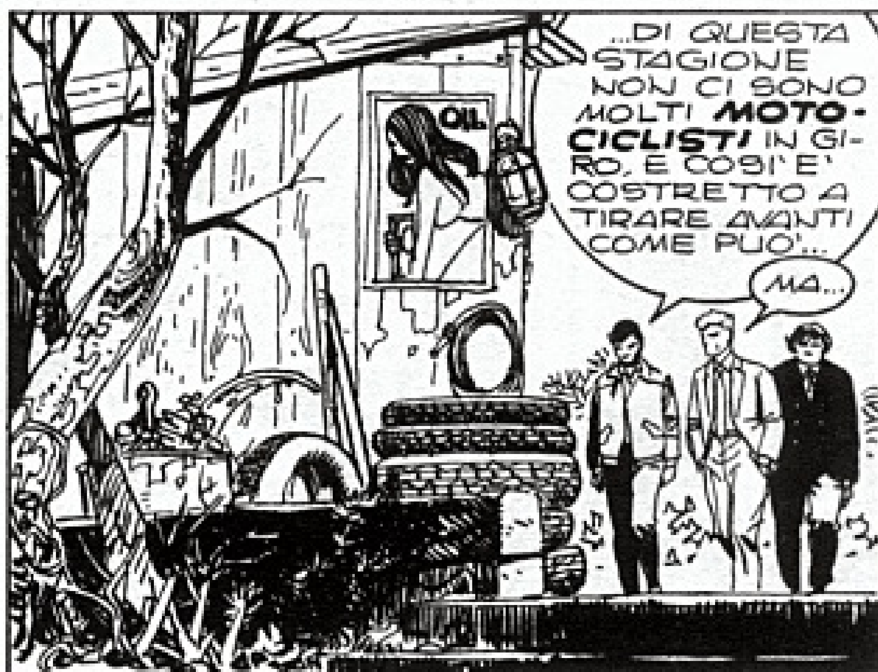

TOKYO, NEL QUARTIERE DI ASAKUSA (DISTRETTO DI UENO). IL "CANCELLO DI KAMINARIMON", DECORATO DA UN' ENORME LANTERNA CINESE, APRE LA NAKAMISE DORI, UNA DELLE STRADE PIU' CARATTERISTICHE DELLA CITTA'...


...QUI SI TROVANO ALLINEATE CENTINAIA DI BANCARELLE CHE VENDONO OGNI SORTA DI OGGETTO: DAI SOUVENIR, AI DOLCIUMI, ALLE APPARECCHIATURE ELETTRONICHE...


... L'ATMOSFERA E' CHIASSOSA MA ORDINATA: IL VISITATORE E' SORPRESO DALLE INCREDIBILI CORRENTI D'ARIA TRA BANCARELLA E BANCARELLA E DALLA STRAORDINARIA MITEZZA DEL CLIMA...


...INFATTI, CASO PIU' UNICO CHE RARO, PUR TROVANDOSI ALL'APERTO, TUTTO IL MERCATO E' CLIMATIZZATO DA ENORMI VENTILATORI CHE SOFFIANO ARIA FREDDA O CALDA A SECONDA DELLE STAGIONI...
...E' PIU' AVANTI, VENITE...


...HA UN BARACCHINO NEL PARCO DEL TEMPIO SENSOJI. E' INVERNO, E QUINDI NON DOVREBBE AVERE MOLTO DA FARE...
?


...DI QUESTA STAGIONE NON CI SONO MOLTI **MOTOCICLISTI** IN GIRO, E COSI' E' COSTRETTO A TIRARE AVANTI COME PUO'...
MA...


...NON DITEMI CHE FA... IL MECCANICO...
MYSTÈRE SAMA, BUDDA PUO' NASCONDERSI ANCHE TRA I TASTI DI UN COMPUTER E GLI INGRANAGGI DI UNA MOTO. ATTENDETE, VI PREGO...


DOPO ESSERSI SCAMBIATI UN PROFONDO INCHINO, I DUE UOMINI PARLANO PER QUALCHE MINUTO IN GIAPPONESE...


...E, FINALMENTE, SONNY CHIBA INTRODUCE MARTIN MYSTÈRE E JAVA, RIMASTI FINO AD ALLORA IN DISPARTE...
...QUESTO E' **HAATSUMI SAMA**, SIGNOR MYSTÈRE. DATEGLI PURE LA MANO SENZA INCHINARVI: PROBABILMENTE SBAGLIERESTE L'**ANGOLAZIONE**, E SEMBRERESTE O TROPPO SERVILE O TROPPO ALTEZZOSO...
EHM... **KONNICHI WA.** COME VA, HAATSUMI SAMA?...


COME VOLETE CHE VADA, MYSTÈRE SENSEI? LE MOTO GIAPPONESI NON SONO PIU' QUELLE DI UNA VOLTA, CHE SI GUASTAVANO DI CONTINUO...


NO, ORA FUNZIONANO PERFETTAMENTE, ACCIDENTI AL SIGNOR HONDA, E I CLIENTI SONO SCARSI, SEMPRE PIU' SCARSI...


RHR! HMRR! RGHR...
HMRR! RHRRR...
?


STAVO SEMPLICEMENTE SALUTANDO IL VOSTRO AMICO, MYSTÈRE SENSEI.
GLI HO CHIESTO SE VI SIETE CONOSCIUTI PRIMA O DOPO CHE VI APRISSERO IL TERZO OCCHIO...


IL TERZO OCCHIO? MA COME...


RIPARANDO MOTOCICLETTE SI APPRENDONO MOLTI SEGRETI. VOI SIETE STATO INIZIATO MOLTI ANNI FA, IN NEPAL O IN TIBET, DIREI, A GIUDICARE DALLA FORMA DEL VOSTRO OCCHIO...



...FORSE E' PER QUESTO CHE DARUMA VI E' FAVOREVOLE. PERCHE' VOLETE SAPERE DEI NINJA, MYSTÈRE SENSEI?
BEH, IO...



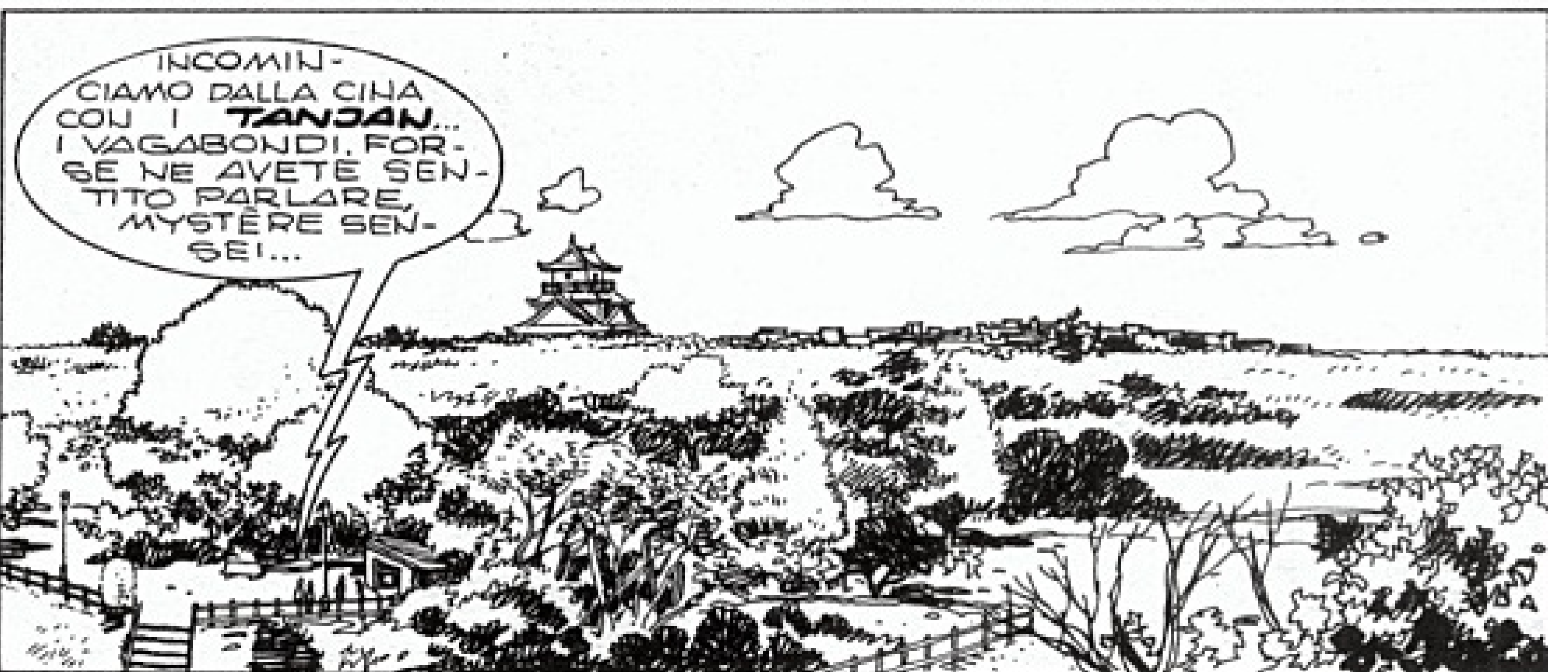
...VOLEVO REALIZZARE UN DOCUMENTARIO UN PO' PIU' **ATTENDIBILE** DI QUELLI CHE SI VEDONO SOLITAMENTE, E IL SIGNOR CHIBA MI HA DETTO CHE FORSE VOI...
MMM... CERTO, CERTO, UN DOCUMENTARIO, SI', SI'. E' PER QUESTO CHE **CREDETE** DI ESSERE QUI. VOLETE SAPERE DEL **TAGLIO A NOVE MANI**, SICURAMENTE...



UH? IL TAGLIO A NOVE MANI? A DIR LA VERITA' NON SO NEPPURE COSA SIGNIFICHI...
CERTO, VOI **CREDETE DI NON SAPERLO**, SI', SI'. VOLETE ACCOMODARVI, MYSTÈRE SENSEI?



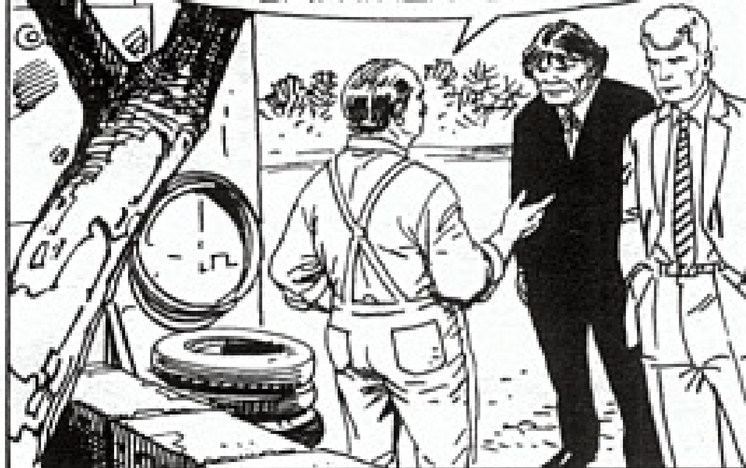
QUESTA E' UNA **YAMAHA**. HO APPENA RIPARATO LE MOLLE DELLA SELLA. E' MOLTO COMODA, SI', SI'...
YAMAHA



INCOMINCIAMO DALLA CIMA CON I **TANJAN**... I VAGABONDI, FORSE NE AVETE SENTITO PARLARE, MYSTÈRE SENSEI...


" SI CHIAMAVANO COSI' PERCHE' SULLA DIVISA - SE DIVISA SI POTEVANO CHIAMARE I LORO POVERI STRACCI, SI', SI' - C'ERA IL CINQUANTASEIESIMO SEGNO DELL'YI-CHING, "LU", IL VIANDANTE..."


...UN SIMBOLO CHE DENOTA LIBERTA' MENTALE E UNA CERTA ATTITUDINE A MUOVERSI CON CIRCOSPEZIONE, LASCIANDOSI ANDARE ALLE COSE E NON CERCANDO DI FORZARLE...


...QUANDO L'IMPERO VIETO' A TUTTI I SUOI SUDDITI DI PORTARE ARMI, I VAGABONDI IMPARARONO AD ARRANGIARSI CON OGNI GENERE DI OGGETTI E TECNICHE DI COMBATTIMENTO.


"...E COSTITUIRONO UNA SORTA DI GRUPPO RIVOLUZIONARIO NEI CONFRONTI DEL "TRONO DEL DRAGO"(*)..."
(*) L'IMPERATORE


...MA SE PREFERITE, MYSTÈRE SENSEI, POTREI RACCONTARE LA STESSA STORIA PARTENDO DALLA **COREA**. I "VAGABONDI" COREANI SI CHIAMAVANO **HWARANG**...

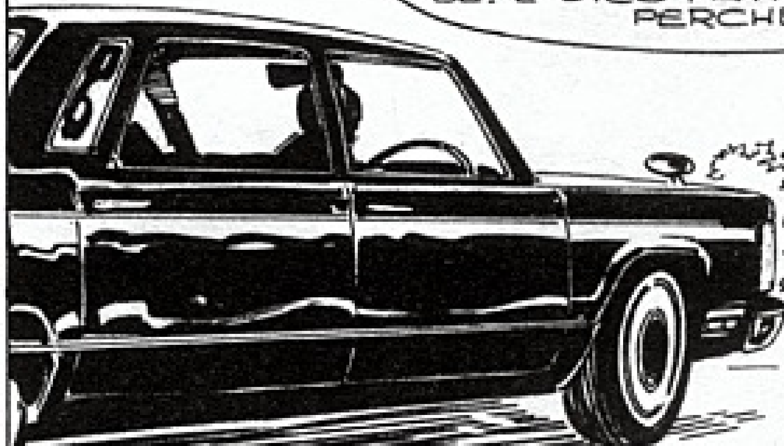

"...NEL VI SECOLO d.C. QUEL PAESE ERA DIVISO IN TRE REGNI, SI', SI'. IL PIU' PICCOLO SI CHIAMAVA **SILLA**..."
MAR DEL GIAPPONE
KOGURYO
PAIKCHE
SILLA
MAR GIALLO

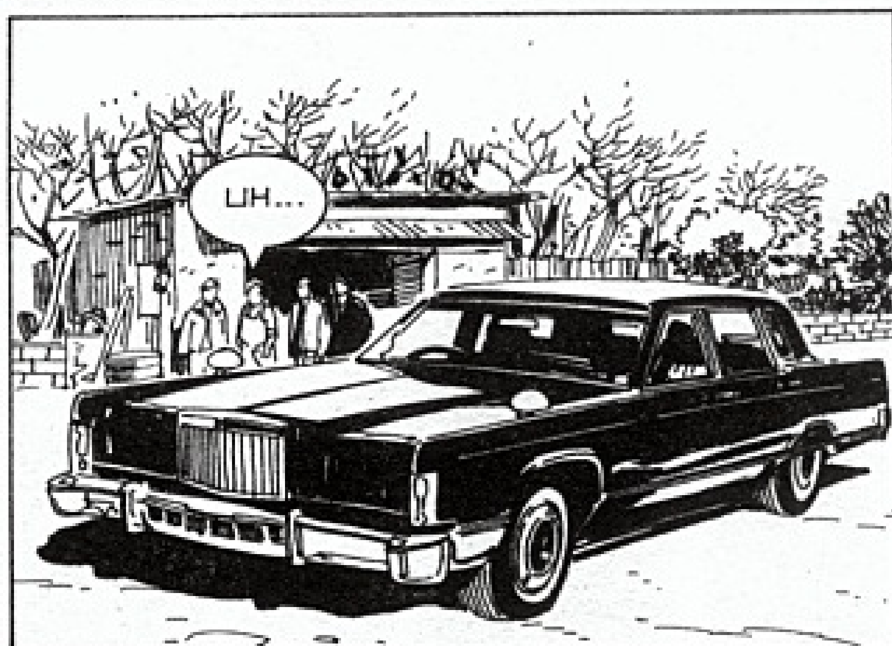

...ED ERA MINACCIATO DAI REGNI DI **PAIKCHE** E **KOGURYO** CHE INTENDEVANO ANNETTERLO...


"...UN GRUPPO DI GUERRIERI BUDDISTI DENOMINATI **HWARANG**, ABILISSIMI IN OGNI FORMA DI COMBATTIMENTO, SI UNI' IN UNA STRUTTURA SEGRETA DENOMINATA **KOLP'UM**"...


...ANCH'ESSI SI ORGANIZZARONO IN TEMIBILI BANDE, E RIUSCIRONO, CON LA FORZA DELLE ARMI E DELLA VOLONTA', A SALVARE IL LORO REGNO...

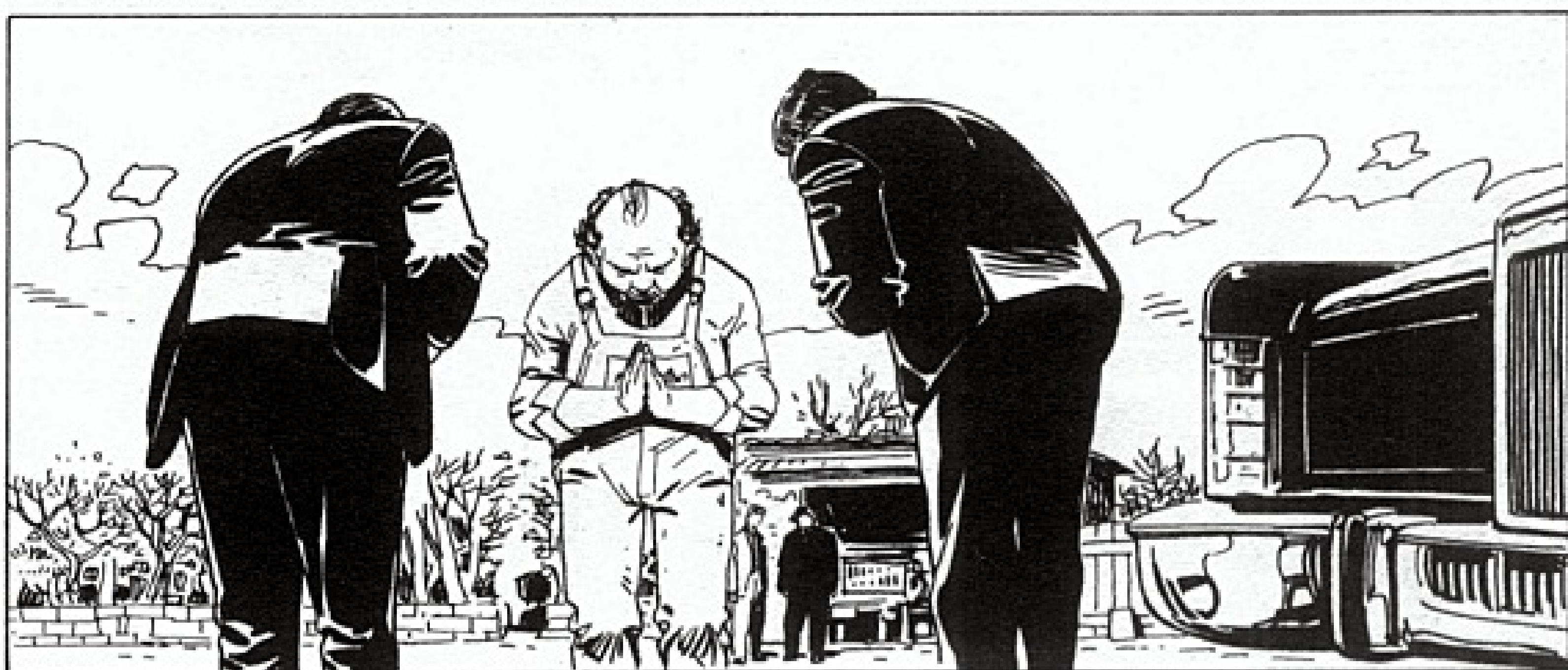

...MA IO DETESTO GLI **HWARANG**, MYSTERE SENSEI, E NON MI PIACE PARLARE DI LORO... POTREI RACCONTARVI TANTE ALTRE STORIE: SONO MOLTI I PAESI CHE VANTANO DI AVER DATO ORIGINE AI NINJA...


...QUALUNQUE SIA LA LORO ORIGINE, COMUNQUE, QUEI GUERRIERI SONO DIVENUTI UN PATRIMONIO TIPICAMENTE GIAPPONESE. E DICO PATRIMONIO PERCHE'...


UH...


VOLETE SCUSARMI UN ISTANTE, MYSTERE SENSEI?...





MMM... CHI DIAVOLO SONO QUEGLI INDIVIDUI? IL NOSTRO AMICO LI HA SALUTATI CON MOLTO RISPETTO...

HMGH! RGHRR!


UH? HAI NOTATO UN TATUAGGIO CHE GLI SPORGE DAL POLSINO? ALLORA SONO YAKUZA...

...IN PAROLE POVERE MAFIOSI GIAPPONESI, CON CUI, SE BEN RICORDI, ABBIAMO AVUTO A CHE FARE PARECCHI ANNI OR SONO(*)... MI PIACEREBBE PROPRIO SAPERE CHE COSA SI STANNO DICENDO...
(*) VEDERE TUTTOMYSTÈRE NN° 24-25-26.

IL DIALOGO CONTINUA CONCITATO PER PARECCHI MINUTI...

...POI, DOPO UN NUOVO, PROFONDO INCHINO...

...IL GIAPPONESE RITORNA SERENAMENTE DAI SUOI OSPITI.


PERDONATEMI ANCORA PER UN ISTANTE, SI', MYSTÈRE SENSEI...




... SI', CREDO ANCH'IO CHE ABBIATE FATTO BENE, AMICO MIO. HA SUPERATO LE TRENTASEI PROVE...


... E QUINDI E' UNA GIUSTA SCELTA E, SE QUELLA VOLTA E' STATA PURA FORTUNA E **NON SOPRAVVIVERÀ**, CI SAREMO LIBERATI DI UN **INDEGNO**...
MMM...


STANNO GUARDANDO VERSO DI NOI. E, CHISSÀ PERCHÉ, HO L'IMPRESSIONE CHE LA COSA NON PROMETTA NULLA DI BUONO...




AVEVATE RAGIONE, MYSTÈRE SENSEI, SÌ!... GLI UOMINI CON CUI HO PARLATO SONO PROPRIO DEGLI YAKUZA...

...E, ANCHE SE CIÒ PUÒ STUPIRVI, LAVORANO PER UN MIO GRANDE AMICO. SI CHIAMA GOGEN, ED È IL CAPO DI UNA DELLE ZAIBATSU* PIÙ POTENTI DI TOKYO...
* BANDA YAKUZA.

...SENTO CHE IN VOI VI È MOLTA PERPLESSITÀ. VI STATE CHIEDENDO COME POSSA ESSERE AMICO DI UN PERSONAGGIO CHE, SECONDO LA MORALE OCCIDENTALE, DEFINIRESTE UN KILLER...

...MA LE NOSTRE REGOLE NON SONO LE VOSTRE REGOLE...
SE LO DESIDERATE, MYSTÈRE SENSEI, QUESTA SERA STESSA POTRETE SAPERNE MOLTO DI PIÙ...


INTANTO...
SONO DI RITORNO, O POTENTE SIGNORE...


...TUTTO SI E' SVOLTO SECONDO I VOSTRI ORDINI. NON VI SONO STATE SMAGLIATURE...


...LEOPARDO DELLE NEVI E' MORTO. I SUOI UOMINI SONO SOLO PEDINE E NON SANNO. NON VI SONO TESTIMONI...


LA SPADA...


E-ECCOLA, POTENTE SIGNORE...




LA SPADA... LA SPADA DI MURA-MASA!

CREDO... CREDO DI MERITARE LA RICOMPENSA CHE MI AVETE PROMESSO, POTENTE SIGNORE!

LA RICOMPENSA. CERTO, HIROSHI...

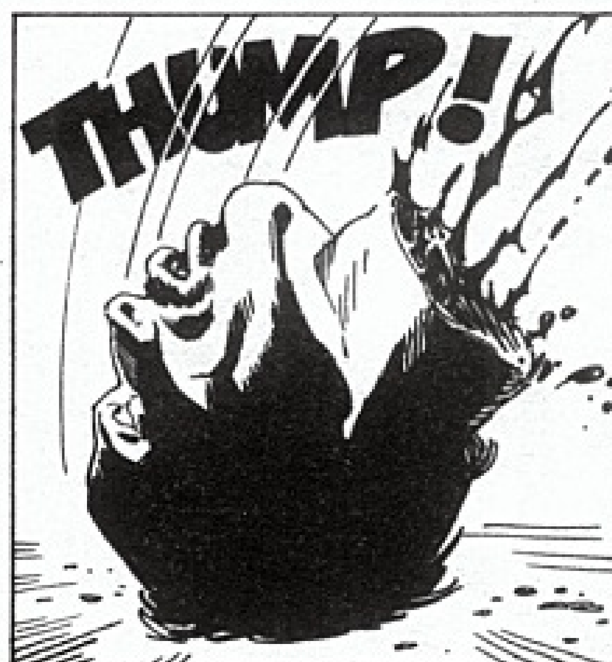

SSSS
SSSS
SWIS


LA RICOMPEN-SA...


...POTEN-TE...


...SIGNOR...
EH?...


NO! NGHH...


THUMP!







(*) CLASSICO VOLUME SULLE TECNICHE DI COMBATTIMENTO DEI SAMURAI ATTRIBUITO A MUSASHI MYAMOTO. LE TECNICHE DESCRITTE NEL VOLUME - CHE CONTEMPLANO L'ARTE DELL'**ATTESA** - VALGONO ANCHE NEL "COMBATTIMENTO VERBALE", OVVERO NELLE DISCUSSIONI DI LAVORO.


GOGEN HA DECISO DI RACCONTARVI TUTTA LA VICENDA. LA SUA ZAIBATSU E' STRETTAMENTE LEGATA A UNA AZIENDA CHIAMATA SANGO, CHE PRODUCE COMPONENTI ELETTRONICI...


"COME ACCADE IN MOLTE DITTE E ALBERGHI GIAPPONESI, LA SEDE PRINCIPALE DELLA SANGO CONTIENE UN PICCOLO MUSEO..."


"... L'ALTRA NOTTE UN GRUPPO DI NINJA E' PENETRATO NELL'EDIFICIO. HA UCCISO UN DIRIGENTE CHE, PER CASO, SI TROVAVA LI'..."


"... IN MODO DI POTER PENETRARE IN UN PRECISO PUNTO DELL'IMPIANTO DI CONDIZIONAMENTO..."


...IL PIANO ERA STATO ACCURATAMENTE STUDIATO. I NINJA CONOSCEVANO OGNI PARTICOLARE DELL'EDIFICIO...


"INFATTI SAPEVANO CHE IL PAVIMENTO ERA COLLEGATO A UN ALLARME CHE SAREBBE SCATTATO AL MINIMO PESO, E HANNO AGITO DALL'ALTO, CALANDOSI DA UNA BOCCHETTA DELL'ARIA CONDIZIONATA..."


CONOSCETE L'AUTORE DEL FURTO?..
L'AUTORE DEL FURTO, LEOPARDO DELLE NEVI, E' MORTO POCHE ORE DOPO IN SEGUITO A UN MISTERIOSO INCIDENTE AEREO, MENTRE RIENTRAVA IN COREA...


CERTO. HA SVOLTO UN LAVORO DA VERO PROFESSIONISTA, SI'. SOLTANTO PER SCOPRIRE LA DINAMICA DEL FURTO, CI SONO VOLUTE PARECCHIE ORE DI INDAGINI...


... E SOLO LEOPARDO DELLE NEVI ERA IN GRADO DI ORGANIZZARE UNA SIMILE OPERAZIONE...
CAPISCO. SONO INDISCRETO SE CHIEDO COSA HANNO RUBATO?..


CERTAMENTE NO, MYSTÈRE SENSEI. UN OGGETTO DAL VALORE INESTIMABILE, DA SEMPRE DI PROPRIETA' DELLA ZAIBATSU DI GOGEN...
... SAPETE CHE COSA SONO LE SPADE DI MURAMASA?..
UH?..


CONFESSO LA MIA IGNORANZA. DI CHE COSA SI TRATTA?


COME SAPETE, MYSTÈRE SENSEI, TRA IL SAMURAI E LA SUA SPADA, LA KATANA, ESISTEVA UNA SORTA DI MISTICO LEGAME. SECONDO LA DISCIPLINA ZEN, IL GIRI, CIOE' LO "STATO MENTALE DEL SENSO DEL DOVERE" DEL GUERRIERO, SI FONDEVA LETTERALMENTE CON QUELLO DELLA SUA ARMA...


"...NON DI RADO I SAMURAI ASSISTEVANO ALLA FABBRICAZIONE DELLA LORO KATANA. PER FORGIARLA OCCORREVA UNA GRANDE ABILITA' E UN RITUALE LUNGHISSIMO E COMPLESSO..."


"...L'ACCIAIO VENIVA FUSO IN UNA SOTTILISSIMA LAMA, CHE VENIVA PIEGATA SU SE STESSA E RIBATTUTA PER UN'INFINITA' DI VOLTE..."
"UNA BUONA KATANA PUO' ESSERE COMPOSTA PERSINO DA DIECIMILA "STRATI" PRESSATI L'UNO SULL'ALTRO..."


...IL FABBRO PIU' ESPERTO IN QUESTA DIFFICILE ARTE FU MURAMASA, VISSUTO NEL XVI SECOLO. SECONDO LA LEGGENDA, MURAMASA ERA COMPLETAMENTE FOLLE...


"...E AVEVA STRETTO UN PATTO CON FUDOMYO, IL DEMONE DELLE ARTI MARZIALI, IL QUALE GLI CONCESSE DI FORGIARE LAME INVINCIBILI..."


"...IL POSSESSO DI UNA SPADA DI MURAMASA GARANTIVA AL SAMURAI LA VITTORIA, MA LO LEGAVA A UN OSCURO PATTO..."


"...UNA SORTA DI MALEDIZIONE CHE LO CONDUCEVA VERSO UNA DIMENSIONE DI TENEBRA..."


"...IL SAMURAI VENIVA DIVORATO DALLA STESSA FOLLIA DI MURAMASA, ED ERA DESTINATO A UNA FINE VIOLENTA..."


COME GOGEN SAMA STA DICENDO, LA SPADA RUBATA NON SOLO E' DI MURAMASA, MA NASCONDE UN ULTERIORE SEGRETO... INCISA SULLA SUA LAMA C'E' LA FORMULA MAGICA CHE PERMETTE DI PRATICARE IL **KUJI KIRI**...


KUJI KIRI? MI SEMBRA CHE VOGLIA DIRE "TAGLIO A NOVE MANI". COSA...
QUESTA E' PROPRIO UNA DI QUELLE "NOTIZIE POCO NOTE" CHE VI INTERESSANO PER LA VOSTRA TRASMISSIONE, SI', MYSTÈRE SAN. POTRETE SAPERNE MOLTO DI PIU', SE CI CONCEDERETE IL VOSTRO AIUTO...


AIUTO? E CHE COSA DOVREI AIUTARVI A FARE, HAATSUMI SENSEI?...


E' SEMPLICE, AMICO MIO. A **RECUPERARE LA SPADA!**
RGHRRR!
!


SAPPIAMO A CHI L'HA CONSEGNATA LEOPARDO DELLE NEVI. SI CHIAMA **SHINGO** ED E' UN NINJA RINNEGATO DEL CLAN DELLE **OMBRE DI SHIGA**...


"... CINQUE ANNI FA, IN OCCASIONE DI UN COMBATTIMENTO AMICHEVOLE DI TAE KWON DO, NON HA AVUTO SCRUPOLI A UCCIDERE IL SUO AVVERSARIO PER ORDINE DI UNA ZAIBATSU CHE CONTROLLA QUELLO SPORT..."


"... PER QUESTO CRIMINE E' STATO CONDANNATO A MORTE DALLE **OMBRE** CINQUE ANNI FA... MA **ALLORA** ERA IL MIGLIORE DI TUTTI, ED E' RIUSCITO A FUGGIRE..."


"... E A RAGGIUNGERE **SEUL**, OVE HA PRESO CONTATTO CON UN GRUPPO DI **HWARANG** ..."


... QUESTA SETTA ESISTE ANCORA, E I SUOI ADERENTI SONO SPIETATI AVVERSARI DEI NINJA NIPPONICI. LE SCUOLE HWARANG NON SONO MAI MORTE, ESATTAMENTE COME QUELLE NINJA, MA NON ESISTE, COME IN GIAPPONE, UN NINJITSU "SPORTIVO"...


"...GLI HWARANG DEL NOSTRO SECOLO SONO SPIETATI **ASSASSINI**, SPESSO UTILIZZATI PER I LAVORI PARTICOLARMENTE **SPORCHI**, COME GLI OMICIDI POLITICI..."


"... PER LA REPRESSIONE DI MANIFESTAZIONI POPOLARI, O PER LE TORTURE AGLI OPPOSITORI..."




...IN POCHI MESI, SHINGO E' RIUSCITO A PRENDERE IL COMANDO DI UN GRUPPO DI HWARANG DEDITI AL **JAHO JITSU**, LA ***MAGIA DEL GESTO***...


"...E A IMPADRONIRSI DI UN TEMPIO ZEN SUL MONTE SORAK SAN, ADIBENDOLO ALLA PRATICA DELL' ***ARTE MARZIALE OSCURA*** PROTETTA DAL DEMONE ***FUDOMYO***..."


GRAZIE ALL' ISCRIZIONE SULLA SPADA, SARA' IN GRADO DI EVOCARLO E DI PRATICARE IL ***TAGLIO A NOVE MANI***. E QUESTO LO RENDERA' PRATICAMENTE INVINCIBILE...
MA... MA...


SICURAMENTE NON HO CAPITO BENE... VOI STATE PENSANDO DI UTILIZZARE ***ME*** PER RECUPERARE LA KATANA... AL DI LA' DEL FATTO CHE NON VEDO COSA POTREI FARE, C'E' UNA COSA CHE NON RIESCO PROPRIO A CAPIRE...


...EVIDENTEMENTE - E NON STO NEPPURE A CHIEDERMI COME - SAPETE TUTTO DI SHINGO E DEI SUOI SEGUACI. CONOSCETE PERSINO IL SUO NASCONDIGLIO. EBBENE...

...EBBENE, PERCHE' NON LO AVETE ATTACCATO PRIMA CHE RIUSCISSE A IMPADRONIRSI DELLA SPADA, QUANDO ERA MENO PERICOLOSO?... PERCHE' AVETE ASPETTATO SOLO ADESSO?...
UNA GIUSTA DOMANDA, SI', MYSTERE SAN.
NON LO ABBIAMO ATTACCATO PRIMA PERCHE' NON ERAVAMO SICURI DI VINCERE, MYSTÈRE SAN. LO SCOPO DEI NINJA E' LA VITTORIA FINALE, NON IL SUICIDIO...
...NATURALMENTE IO SAREI STATO IN GRADO DI TENERGLI TESTA. MA NON E' SOLO. NON AVREMMO MAI POTUTO RAGGIUNGERE IL SUO RIFUGIO...
FATEMI CAPIRE... VOI SARESTE IN GRADO DI TENERGLI TESTA?
SAREI STATO, PERCHE' ADESSO LUI HA LA SPADA, SI'. VI HO DETTO CHE ALLORA LUI ERA IL MIGLIORE DELLE OMBRE. ADESSO IL MIGLIORE SONO IO...
DIAVOLI DELL'INFERNO! SCUSATEMI, HAATSUMI SAN... VOLETE DIRE CHE...
HMGGRooo RGHRooo
MMM...
?


PERMETTETE, JAVA SAN?..


?


COME VI DICEVO, ONORABILE MYSTÈRE SAN, POTEVO TENERGLI TESTA. MA ADESSO CI OCCORRE QUALCOSA DI PIÙ...


...CI OCCORRE QUALCUNO PROTETTO DA DARUMA. SARETE IL NOSTRO CINGAMOTO...
UH?... E COSA SIGNIFICA?...


... PORTAFORTUNA. SARETE IL NOSTRO PORTAFORTUNA, MYSTÈRE SAN...


PORTA... PORTAFORTUNA?... COME UN GOBBETTO O UN CORNO DI CORALLO? COME RINTINTIN, LA MASCOTTE DEL REGGIMENTO?


SCUSATE, MIEI CARI SAN, SENSEI E SAMA, MA VOI SIETE MATTI! CHE SHINGO SI TENGA LA SUA SPADA. IO IN COREA A FARE DA MASCOTTE NON CI VENGO!...

MONTE SORAK SAN, SUD COREA...

DIAVOLI DELL'INFERNO! DIANA HA PERFETTAMENTE RAGIONE QUANDO DICE CHE SONO UNO **SCONSIDERATO**...

...CHI ME L'HA FATTO FARE DI **ACCETTARE?** TRA L'ALTRO, HAATSUMI HA PRETESO CHE NE' **GOGEN** NE' **SONNY CHIBA** VENISSERO QUI, PERCHE' "E' UN AFFARE PRIVATO TRA LUI E SHINGO"...

BAH... NON RIUSCIRO' MAI A CAPIRE I GIAPPONESI. UN POPOLO DOVE ESISTONO **ASSASSINI BUONI** E **ASSASSINI CATTIVI**... **MAFIOSI BUONI** E MAFIOSI **CATTIVI**...

...FORSE AVEVANO RAGIONE IN QUEI VECCHI FILM DI GUERRA AMERICANI QUANDO DICEVANO CHE *"GLI UNICI GIAPPONESI BUONI SONO QUELLI MORTI"*...

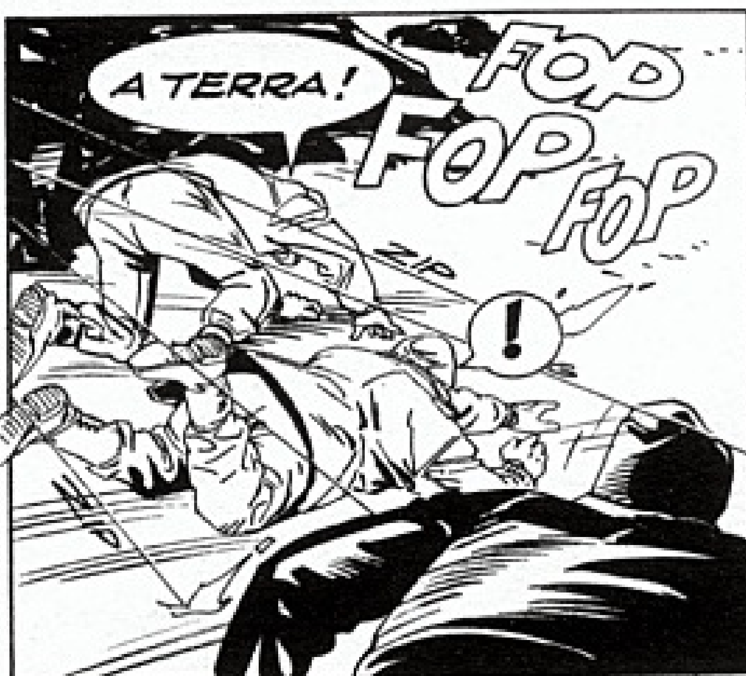
...STA DI FATTO CHE, PURTROPPO, IO NON LA PENSO COSI', E ADESSO ECCOMI QUA VESTITO DA **TARTARUGA NINJA INCANUTITA**...

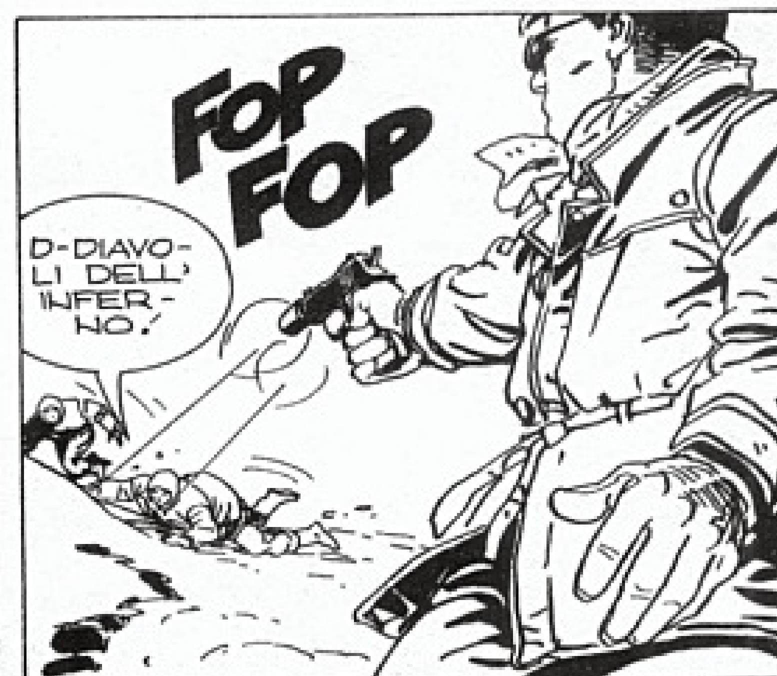

... A FARE DA GOBBETTO PORTAFORTUNA. E, SECONDO HAATSUMI, CHE IL TAO SE LO PORTI, ERA NECESSARIO CHE VENISSE ANCHE JAVA ...


... PER IL SEMPLICE FATTO CHE LUI FA DA PORTAFORTUNA A ME ...


MI CHIEDO COSA DIAVOLO FAREMO UNA VOLTA RAGGIUNTO QUEL MALEDETTO MONASTERO. DI TUTTE LE IDIOZIE CHE HO COMMESSO IN VITA MIA, QUESTA E' SENZA DUBBIO LA PEGGIOR...


?


A TERRA!
FOP
FOP
FOP
ZIP
!


FOP
FOP
D-DIAVOLI DELL'INFERNO!

UNA **SENTINEL-LA AVANZATA!** RIPARIAMOCI, MYSTÈRE SAN...
CI SPARA CON UNA PISTOLA! CREDEVO CHE VOI NINJA UTILIZZASTE ARMI PIU' PITTORESCHE...
COME VI HO GIA' DETTO, L'IMPORTANTE E' **RAGGIUNGERE LO SCOPO.** LE ARMI PITTORESCHE SONO RISERVATE AL CINEMA, MYSTÈRE SAN...
...E SE QUELL'UOMO USA IL **SILENZIATORE** C'E' UN MOTIVO PRECISO...
...HA PAURA CHE IL RUMORE SCATENI UNA **VALANGA**...
EHI... COSA DIAVOLO FATE? TENETEVI AL COPERTO...
NO. NON E' QUESTO IL POSTO GIUSTO, MYSTÈRE SAN...


PIROETTANDO SULLA NEVE FRESCA CON L'AGILITA' DI UN ACROBATA, HAATSUMI SI SPOSTA DI QUALCHE METRO MENTRE LE PALLOTTOLE GLI SIBILANO INTORNO...
ZIP
ZIP
FOP!


FOP!
ZIP
FOP!


ZIP
FOP!


KKIAAIIIIIAAAAAA!


DIAVOLI DELL'INFERNO! GUARDA, JAVA...
!


R-RUMBLE!
...E' UNA VALANGA...


L'HWARANG E' DISORIENTATO... TENTA UN'IMPOSSIBILE FUGA...


...MA LA MASSA NEVOSA LO SEPPELLISCE...
FOOOM!


ECCO FATTO, MYSTÈRE SAN.


...MA... SIETE PAZZO! POTEVA TRAVOLGERE ANCHE NOI...


E INVECE NON CI HA TRAVOLTO. VEDETE CHE CI PORTATE...


... FORTUNA...
EHM...


PIU' TARDI ...
VOLETE INTERROGARE I PRIGIONIERI, SIGNORE ?...


NO. NON MI INTERESSA. TRA POCO NESSUNO POTRA' PIU' NUOCERMI ...


...UCCIDETELI E GETTATE I LORO CORPI NELLA VALLE!


... FORTUNA, DAVVERO! INFATTI NON CI HANNO ANCORA AMMAZZATI ...
SI', FORTUNA. COME AVREMMO INFATTI POTUTO SUPERARE IL YONHWA-KYO O IL CH'IL-BO-KYO O GLI ALTRI PONTI DI ENTRATA AL MONASTERO ?...


...E LA PORTA CHAHA - MUN CHE CONDUCE AL TEMPIO, E IL ...
UN MOMENTO... UN MOMENTO ...


...VOLETE DIRE CHE SPERAVATE CHE CI AVREBBERO CATTURATO?
CERTO, MYSTERE SAN... SI'!


MA SE NON AVESSI REAGITO ALL'ATTACCO DELLA SENTINELLA AVREBBERO SOSPETTATO LE NOSTRE INTENZIONI...
?
COS'E' QUELLA ROBA? UN INTRUGLIO NINJA?...


CERTAMENTE, NO, MYSTERE SAN. E' UN TRUCCO DA RIPARATORE DI MOTOCICLETTE...


...UN ACIDO POTENTISSIMO CHE UTILIZZIAMO IN MOLTE CIRCOSTANZE NEL LAVORO QUOTIDIANO...
CRACK!


...ORA LIBERERO' IL SIGNOR JAVA E VOI. TRA POCO VERRANNO A UCCIDERCI...
MI FA PIACERE CHE LO DICIATE CON TANTA CALMA. DEL RESTO NON C'E' NESSUN PERICOLO: IO PORTO FORTUNA!...


TRUMP TRUMP TRUMP TRUMP


TRA-TLAK




?








!
THUD


VOI NON FATE NULLA, AMICI... CI PENSO IO...


THUD


CROK


DIAVOLI DELL'IN-FERNO!




RGRHR!


SOCK


KRAK


ECCO FATTO, MYSTERE SAN, POSSIAMO ANDARE ORA, SÌ...
ATT...


BONK!!

CHI...

SUI...

KA...

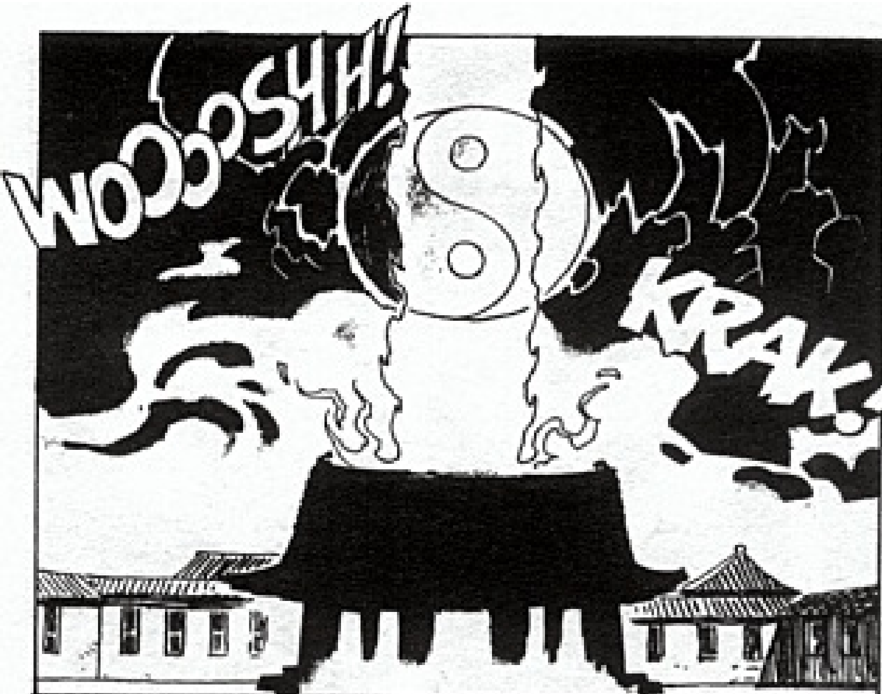
FU...

...TERRA, ACQUA, FUOCO E VENTO! SENTO IL **KI**(*) CHE FLUISCE NELLE MIE MEMBRA, PORTATO DAGLI ELEMENTI...

... E ORA LA **FORMULA**. E POI IL RITO DEL KUJI KIRI SARA' **COMPLETO**...

...E' NEL TEMPIO PRINCIPALE! PRESTO, MYSTERE SAN...

(*) "FORZA VITALE". SECONDO IL JAHO JITSU, O "*MAGIA DEL GESTO*", UNA PRATICA DEI NINJA D'ALTRI TEMPI, LE QUATTRO POSIZIONI DELLE MANI FAVORISCONO IL FLUIRE DI QUESTA MISTICA FORMA DI ENERGIA.


WOOOOSHH!
KRAK!


... HA RECITATO L'EVOCAZIONE. ORA **FUDOMYO** VIVE IN LUI ...


ORA E' DIVENUTO **INVINCIBILE**...


!


HAATSUMI, MISERABILE VERME! SAPEVO CHE NON SAREBBERO RIUSCITI A UCCIDERTI ...


FZZZZZZZZZ
...ED E' MEGLIO COSI', PERCHE' POTRO' FARLO CON LE MIE MANI. RICORDATI CHE SONO STATO IL TUO **MAESTRO**...


...SPESSO L'ALLIEVO **SUPERA** IL MAESTRO, TRADITORE...
FZZZUUZZZ

NON MALE... MA DIMENTICHI CHE ORA POSSIEDO IL POTERE DEL **TAGLIO A NOVE MANI!**..


RGHRR
NO, JAVA. NON CHIEDERMI COME, MA **SO** CHE NON E' ANCORA IL NOSTRO MOMENTO...

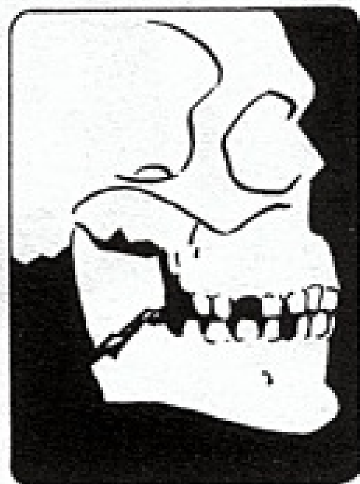

SWOOOOSH

SWOOOOSH


THUMP!


SWISS
SWAT!


CRACK!

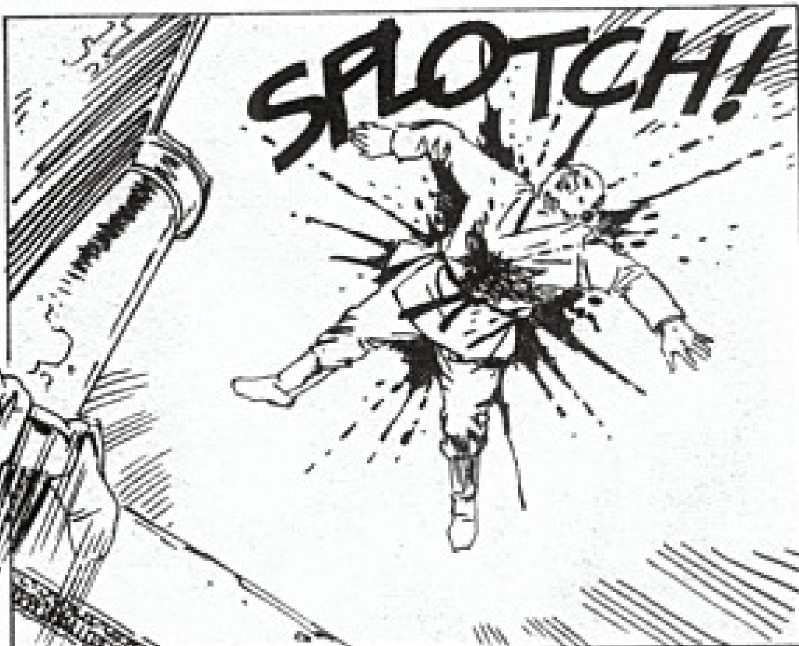



TWAK!






TWANK!



SPLOTCH!

!
RGHRR...

FWAP!

...E ADESSO TOCCA A VOI, GAI-JIN!

ADESSO, MYSTÈRE SAN, SI... ADESSO...


SI! COME IL GIUNCO, CAPACE DI PIEGARSI AL SOFFIO DEL VENTO...
SWISS


...E ORA SII COME LA FOGLIA E LASCIATI CONDURRE DOVE VUOLE IL VENTO...




AH! AH!... MISERABILE IMPUDENTE. COME PENSAVI DI COLPIRMI CON IL TUO STUPIDO PUGN...


...OHHHHHHHH...

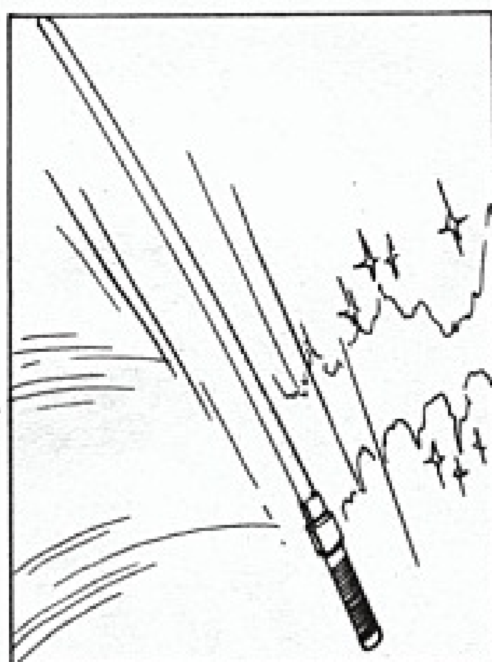

ESCI DA QUI, FUDOMYO, ABBANDONA QUESTO CORPO...
NO! NO!

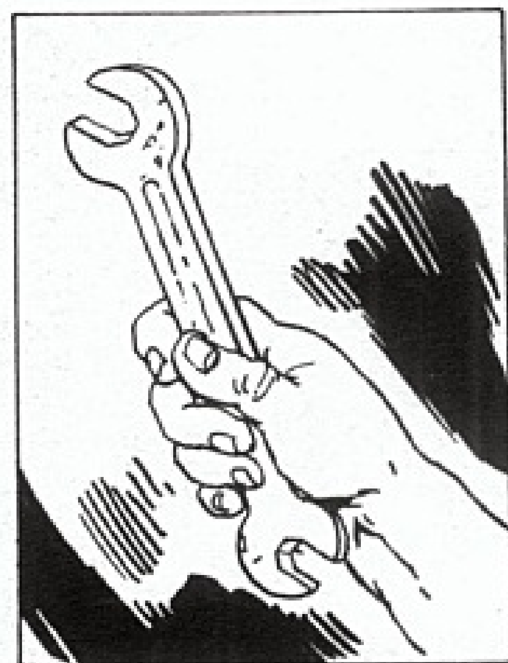

AARRGHH!


G-GHH...

SCRRRATCH!

...E ORA A NOI DUE, FUDOMYO...






...QUESTO E' **HAATSUMI SAMA**, SIGNOR MYSTÈRE. DATEGLI PURE LA MANO SENZA INCHINARVI: PROBABILMENTE SBAGLIERESTE L'**ANGOLAZIONE**, E SEMBRERESTE O TROPPO SERVILE O TROPPO ALTEZZOSO...
MA... MA IO...

VOLEVATE SAPERE DEL **TAGLIO A NOVE MANI**, SICURAMENTE, SI'... VI CHIEDETE SE ESISTA O SE SIA UNA SEMPLICE **LEGGENDA**...

OIL
...CHIBA SAN MI HA PREGATO DI MOSTRARVI UNA COSA, E VISTO CHE SIETE UN SUO AMICO VI ACCOMPAGNERO', SI'...

...HAATSUMI SI TOLSE TRANQUILLAMENTE LE MACCHIE D'OLIO DALLE MANI, POI MI CONDUSSE IN MOTO IN UN MODERNO EDIFICIO DI SHINJUKU...

VEDETE QUESTA SPADA, SI'? E' STATA COSTRUITA DAL FABBRO **MURAMASA**. QUALCUNO L'HA RUBATA L'ALTRA NOTTE, MA ORA E' RITORNATA QUI... SEMPRE, RITORNA!

...SI DICE CHE SULLA SUA LAMA SIA INCISA LA FORMULA PER CONOSCERE IL SEGRETO DEL **KUJI KIRI** E FORSE E' DAVVERO COSI': CHI LO PUO' DIRE, MYSTÈRE SAN? CHI LO... PUO' DIRE?
LUIGI COPPOLA 1992
FINE

DOSSIER

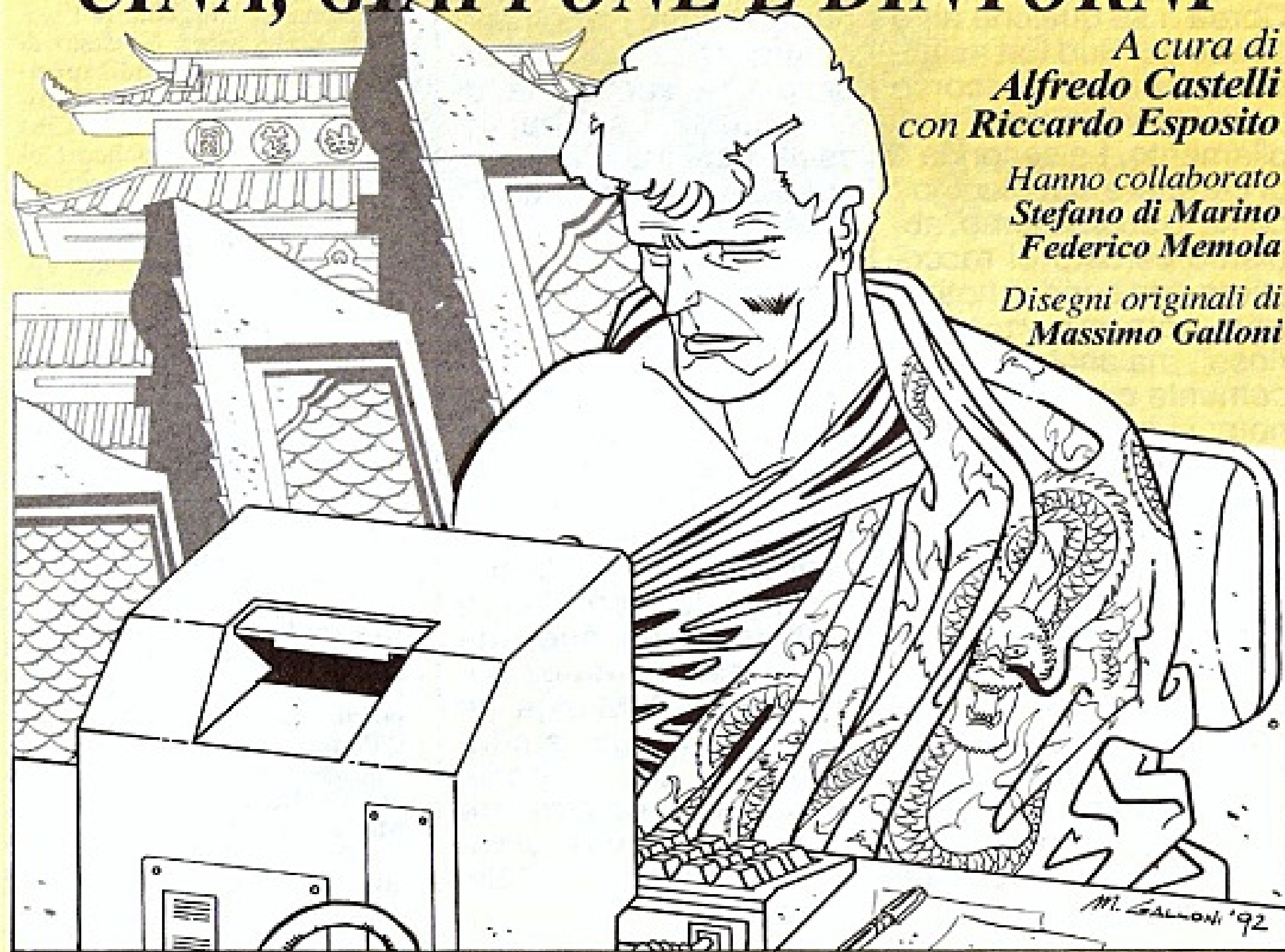
Buongiorno a tutti. State per leggere un "Dossier" veramente speciale: è il più lungo mai pubblicato dall'**Almanacco del Mistero** (settantadue pagine in luogo della consueta sessantina, scritte per di più in un "corpo" più piccolo), ed è anche quello che ha comportato il maggior lavoro di ricerca: le sole illustrazioni provengono da più di cento fonti diverse. Eppure, ve lo garantiamo, avremmo voluto avere moltissimo altro spazio a disposizione: l'Estremo Oriente è, infatti, un'inesauribile sorgente di enigmi, di curiosità, di sorprese, e se l'**Almanacco del Mistero** avesse raddoppiato le sue pagine, non avremmo certo avuto difficoltà a riempirle.

ORIENTE MISTERIOSO
CINA, GIAPPONE E DINTORNI

A cura di
Alfredo Castelli
con ***Riccardo Esposito***

Hanno collaborato
Stefano di Marino
Federico Memola

Disegni originali di
Massimo Galloni



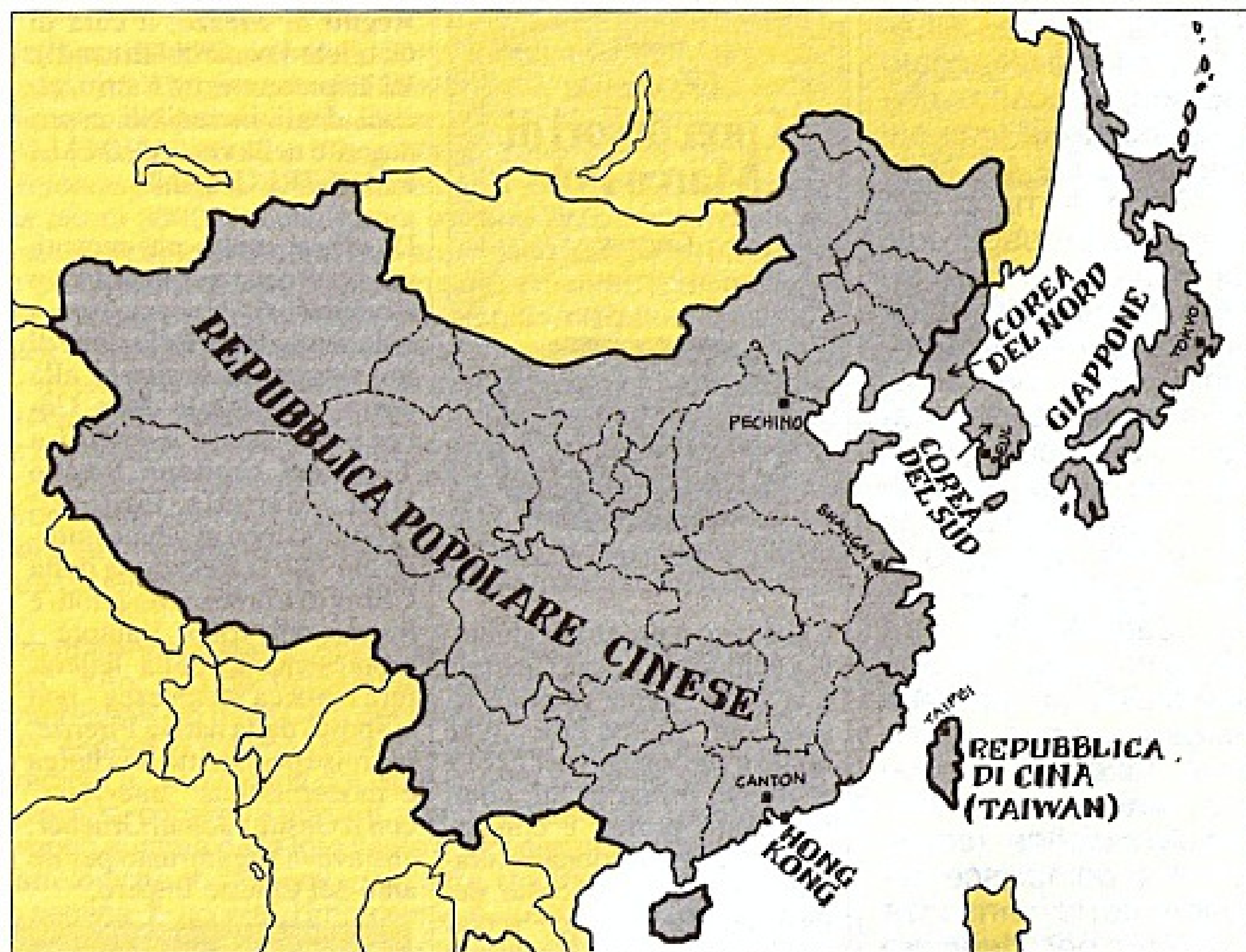
Come al solito, quindi, siamo stati costretti a operare delle scelte, e, sempre come al solito, esse sono state determinate sia da decisioni di carattere "razionale", sia da gusti e interessi personali.
La prima scelta è di carattere geografico: ci siamo occupati principalmente di due paesi, la Cina (anzi, *le* Cine, come illustra il box qui accanto) e il Giappone, con occasionali "puntate" sulla Corea e su qualche altro paese del Sud Est asiatico quando il discorso permetteva questo ampliamento. La seconda è di carattere "ideologico": come lo scorso anno, abbiamo cercato di raccogliere una serie di notizie non soltanto "mysteriose", ma anche semplicemente curiose e poco note: ci è parso più interessante dedicare una pagina a spiegare come leggere le insegne di un ristorante cinese che utilizzare lo stesso spazio per un arido elenco di avvistamenti di UFO.
La terza scelta è personale. Il Giappone è rimasto praticamente chiuso all'Occidente fino al 1854, quando - con il deterrente di due cannoniere piazzate davanti al porto di Edo - il Commodoro americano Perry impose l'apertura delle frontiere. Eppure, di questa nazione che si è inserita (con inaspettato successo) nei meccanismi del mondo moderno solo da poco più di un secolo sappiamo certamente molto di più di quanto si sappia di paesi a noi più vicini; alla conoscenza del Giappone hanno contribuito ragioni di concorrenza economica, e, forse, anche i celeberrimi diffusissimi cartoni animati, che portano ogni giorno nelle nostre case un pizzico della vita quotidiana di quel paese. La Cina, invece, esplorata in tempi assai più antichi di quelli di Marco Polo (vedere il box a pag. 92), resta tutt'ora il paese del mystero per eccellenza, e se ne parla soprattutto in termini politici (la Rivoluzione Culturale di Mao Tse Tung, o la tragica repressione di Piazza Tienanmen). Abbiamo dunque privilegiato le notizie sulla Cina nei confronti di quelle sul Giappone, e ce ne scusiamo con gli appassionati di Manga (le riviste di Manga, a consolazione dei nippofili, dedicano regolarmente benemeriti servizi sui costumi del Paese del Sol Levante).
Come lo scorso anno, il

LE TRE CINE

Se dal punto di vista culturale la Cina può essere considerato un paese "unico", da quello politico essa è divisa in tre nazioni: Hong Kong (l'ultimo frammento della "vecchia" Cina dei romanzi d'avventure del secolo scorso), la Repubblica Popolare Cinese (o "Cina Comunista") e la Repubblica di Cina di Taiwan. Eccovi, qui di seguito, qualche notizia più approfondita sulle "Tre Cine".

Hong Kong
A seguito della "Guerra dell'Oppio" contro gli Inglesi, l'Impero Cinese cedette provvisoriamente all'Inghilterra l'isola di Hong Kong (Trattato di Nanchino, 1842), quindi la penisola di Kowloon e i Nuovi Territori (1860). Il governo della Cina Popolare non ha mai riconosciuto la perpetuità delle concessioni, e difatti, a mezzanotte del 30 giugno 1997, Hong Kong entrerà a far parte della Repubblica Popolare Cinese come regione "a statuto speciale". La presenza di un avamposto occidentale nel "continente Cina" non ha mai, di fatto, costituito problemi all'interno della Repubblica Popolare Cinese: al contrario, in molti casi, si è rivelata opportuna per l'afflusso di valuta pregiata e come punto d'appoggio per importazioni ed esportazioni.

La Repubblica Popolare Cinese e la Repubblica di Cina.
Nel 1912, dopo tremila anni di potere imperiale, il *Kuo Min Tang* ("Partito Nazionalista") di Sun Yat Sen rovesciò il Trono Celeste dei Ch'ing (noti anche come Manchu) e la Cina divenne una repubblica. Al *Kuo Min Tang* aderì inizialmente anche il giovane Mao Tse Tung; ma, attorno



al 1927, dopo una lunga serie di dissidi, Mao si staccò dal movimento (di carattere aristocratico) e ne fondò uno a sua volta su basi marxiste e popolari. Scoppiò una guerra civile che continuò fino al 1937, quando Chang Kai Shek (il nuovo capo del *Kuo Min Tang*) e Mao fecero fronte comune contro gli invasori giapponesi; riprese nel 1946, alla fine del secondo conflitto mondiale.

Il 1° ottobre 1949, dalla piazza Tienanmen di Pechino, il vincitore, Mao Tse Tung, proclamò la fondazione della Repubblica Popolare Cinese (la trascrizione ufficiale del nome è *Zhongua Renmin Gongheguo;* quella tradizionale è *Chong Kua Jen-Min Kung-He Kuo*)

Chang Kai Shek e i militanti del *Kuo Min Tang* sconfitto si trasferirono nell'isola di Taiwan (Formosa), ove, il 10 ottobre 1949, Taipei fu proclamata nuova capitale della repubblica e il governo di Pechino dichiarato illegittimo; l'ONU sposò la tesi di Chang Kai Shek, e la Repubblica di Cina entrò a far parte delle Nazioni Unite. Dal 1949 Taipei rifiuta ogni tipo di contatto (dalle comunicazioni ai trasporti e agli scambi commerciali) con gli "usurpatori"; dal canto suo il governo di Pechino continua a considerare Taiwan come parte del territorio nazionale, una provincia solo momentaneamente ribelle.

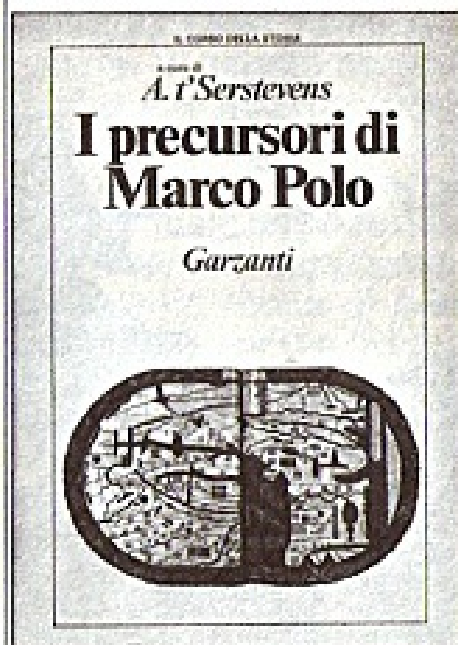
Un colpo decisivo contro la Repubblica di Cina fu sferrato dall'ONU nel 1971, quando il governo della Repubblica Popolare Cinese venne riconosciuto come legittimo, e la delegazione di Taipei fu improvvisamente espulsa. Questo subitaneo voltafaccia inasprì la posizione di Taiwan nei confronti della Cina continentale: basti pensare che ai turisti capitati a Taiwan *dopo* aver visitato la Repubblica Popolare Cinese vengono sequestrati tutti gli oggetti eventualmente acquistati in quel paese. Solo di recente alcuni (lievi) segnali fanno pensare a una possibile distensione.

DOSSIER

Dossier è frutto di una collaborazione: ad Alfredo Castelli si è affiancato Riccardo Esposito, che ha realizzato le voci sul cinema e sulle Arti Marziali. Esposito ha al suo attivo parecchi saggi editi da Fanucci, (tra cui **Il cinema di Kung Fu**, unica opera italiana sull'argomento), ed è uno dei rarissimi esperti di cinematografia asiatica.
A questo punto, speriamo di essere riusciti a *"Riportare la giada a Chao"* (cioè di aver portato a buon fine la nostra difficile impresa) e di non esserci limitati ad *"Aggiungere zampe al serpente"* (aver fatto un lavoro inutile) come *"L'asino del Kuichou"* (che si dà arie e poi fallisce miseramente; la mancanza di spazio per dedicare una voce ai *Ch'eng Yu*, i famosi "proverbi cinesi", è fonte di nostro grave cruccio). A tutti auguriamo un affascinante viaggio al di là del "Lungo Castello".

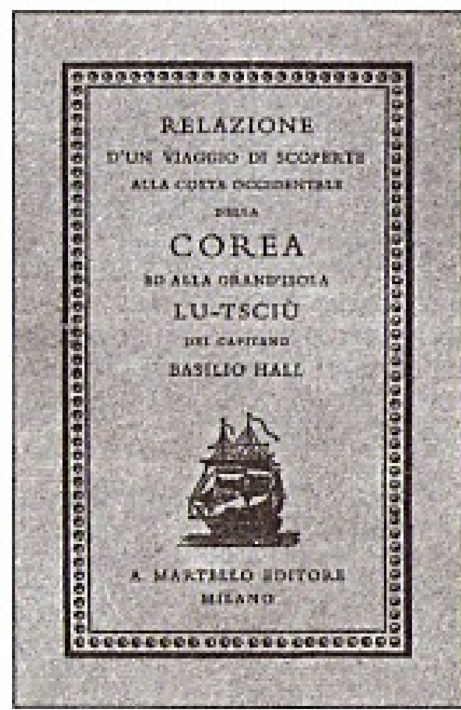
NOTA: le parole scritte in MAIUSCOLO rimandano a un'altra voce; i box che compaiono nella colonna stretta hanno attinenza con uno degli argomenti trattati nella colonna larga, nelle stesse pagine.
I termini cinesi sono trascritti secondo il sistema *Wade Giles* (Vedere a pag. 131 per altre informazioni).

VIAGGIATORI IN CINA



Chi è stato il primo occidentale a percorrere l'Asia Centrale e la Cina? Viene istintivo rispondere "Marco Polo" (che iniziò il suo viaggio nel 1271), e invece, prima di lui, commercianti, profeti e conquistatori di ogni nazionalità erano approdati alle coste del Pacifico. Ben cinque secoli prima del *Milione*, i mercanti arabi Solimano e Abu Zeid avevano scritto una meticolosa relazione sulle meraviglie dell'India e della Cina; Giovanni del Pian del Carpine vi si era recato nel 1245 per ordine di Papa Innocenzo; Guglielmo di Rubruk aveva visitato il Celeste Impero nel 1253, per ordine di Luigi IX (San Luigi). Se volete conoscere i loro straordinari *reportages* di viaggio, leggete **I precursori di Marco Polo**, di A.t' Serstevens (Garzanti); se invece volete sapere dove andavano, più o meno nello stesso periodo, i viaggiatori cinesi, acquistate **Viaggiatori del Regno di Mezzo**, a cura di Gabriele Foccardi (Einaudi). Vi incontrerete, tra l'altro, alcuni degli incredibili esseri descritti nelle voci ANIMALI e MOSTRI UMANI.

Di viaggi molto più recenti, ma non meno sorprendenti e avventurosi, si occupano i volumi seguenti: **Relazione di un viaggio di scoperte alla costa occidentale della Corea e alla grand'isola di Lu Tsciù del capitano Basilio Hall** (Martello Editore); l'esplorazione avvenne intorno al 1797; la **Relazione della China** di Lorenzo Magalotti è invece del 1666; l'autore - rappresentante della letteratura barocca secentesca - non si spostò dalla nativa Firenze, ma mise per iscritto una lunga e modernissima "intervista" con il Gesuita Johan Grueber, che aveva soggiornato per tre anni nel Celeste Impero.

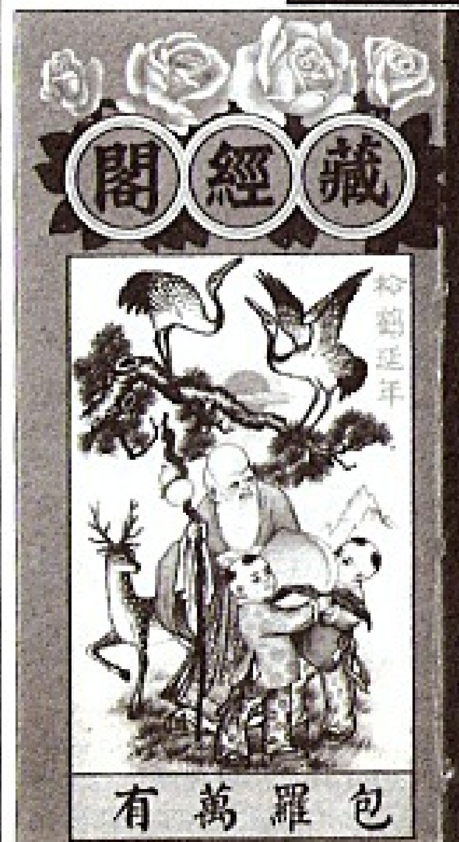




ALMANACCO

Un record da "Guinness". Sono trascorsi sei anni dall'uscita del primo **Almanacco del Mistero** e a noi tutti della redazione sembra che sia trascorsa un'eternità. Ebbene, il *T'ung Shu* ("Almanacco") o *T'ang Ching Yung* ("Libro eterno del profondo pensiero") viene pubblicato regolarmente ogni anno da più di 3000 (tremila!) anni e viene venduto a decine di milioni di copie in Cina, a Taiwan, a Hong Kong e tra i CINESI D'OLTREMARE sparpagliati in tutto il mondo. È un malloppone spesso come un elenco telefonico, rilegato "a fisarmonica" secondo l'antico uso cinese e giapponese (immaginate di avere una lunga striscia di carta stampata su una sola facciata, di piegarla, appunto, "a fisarmonica" e di cucirne uno dei lati in modo di poter sfogliare l'altro come un libro) e legato con un filo rosso che serve per appenderlo sulla porta di casa nella notte di capodanno. Il libro, infatti, è di per sé un potente talismano, e, come specificano gli ideogrammi sulla sua copertina, porta "buona fortuna in tutto".

Tre millenni di storie. Secondo la tradizione, nell'anno 2256 a.C., Yao, uno dei leggendari "Cinque Augusti Imperatori" che regnarono nella Cina dei primordi, ordinò ai fratelli Hsi e Hu, esperti in arti magiche, di calcolare l'esatto inizio delle stagioni e i movimenti del Sole e della Luna. In un anno di lavoro la coppia realizzò il primo Almanacco, una vera e propria summa delle loro vaste conoscenze astronomiche e astrologiche che indicava, tra l'altro, i momenti più propizi per la semina, il raccolto, l'irrigazione, e illustrava vari metodi per predire il futuro. Fu quello che ora verrebbe definito "un *best seller*": difatti, resosi conto della sua estrema utilità, Yao ne fece realizzare una versione a stampa (!) che fu distribuita ai contadini. Dopo qualche anno le predizioni dell'Almanacco cominciarono a rivelarsi sbagliate, e l'Imperatore scoprì che, impigriti dal successo, i due fratelli trascorrevano il loro tempo a far bisboccia, disinteressandosi del volume. Furono immediatamente messi a morte, e, per evitare che avvenimenti del genere si ripetessero, Yao ordinò che dell'Almanacco si occupasse un collegio di saggi, e che ogni errore fosse punito con la pena capitale. Da allora il *T'ung Shu* fu realizzato con la massima cura e diventò l'indiscusso punto di riferimento per tutto il popolo cinese.
L'Almanacco sarebbe dunque vecchio di quattromiladuecentoquarantotto anni, ma non esistono prove sicure di questa datazione (la leggenda che avete appena letto è riportata in opere molto posteriori). È citato però nel *Shu Ching*, un'opera storica scritta intorno al 1000 a.C., e ne esiste ancora una copia del 210 a.C., realizzata dal primo ministro



La copertina di una recente edizione dell'Almanacco. Rappresenta il dio della longevità, simboleggiata dalla pesca a ricordare i frutti "degli dèi" che crescevano nel giardino del palazzo di Hsi Wang Mu, maturavano ogni tremila anni e impiegavano tremila anni a marcire. Anche la gru – uccello sacro quasi quanto la Fenice – è un simbolo di longevità.



Chang Tao Lin, il "Maestro Celestiale", unicò personaggio realmente esistito raffigurato nell'Almanacco.





Sopra: simultaneamente all'Almanacco "classico" ne esce una versione graficamente più moderna, fotocomposta e rilegata "in brossura". Sotto: l'Almanacco 1993 in versione giapponese.



Lu Pi Wei per Ch'in Shih Huang, l'Imperatore dell'ESERCITO DI TERRACOTTA, e ciò prova che esiste da quasi tre millenni. Nel II secolo d.C. il *T'ung Shu* subì una radicale evoluzione in virtù dell'opera di Chang Tao Lin (35-157 d.C.), il "Maestro Celestiale" morto in età venerabile a cui viene attribuita la fondazione del Taoismo religioso o "magico", una forma popolare di questa disciplina contrapposta al più antico Taoismo filosofico (vedere MAGIA e RELIGIONI). Chang Tao Lin illustrò ai lettori dell'Almanacco come avvicinarsi al Tao per mezzo di rituali magici e talismani; grazie a Chang (l'unico personaggio realmente esistito il cui ritratto compare nel volume) la religione Taoista si diffuse rapidamente in tutto il paese.

Khublai Khan (XIII secolo), il raffinato e colto nipote di Gengis il Conquistatore, ebbe un ruolo fondamentale nell'evoluzione dell'Almanacco: ordinò infatti che esso venisse adeguato ai tempi, e vi fece inserire le recenti teorie astronomiche provenienti dall'Islam, affidando la stesura di alcuni capitoli ad astrologi musulmani; incaricò inoltre Kuo Shou-Ching, uno dei padri della matematica cinese, di dare alla pubblicazione una veste fissa e definitiva, la stessa che conserva ancor oggi dopo quasi otto secoli. Marco Polo, il viaggiatore veneziano divenuto grande amico di Khublai Khan, ebbe il privilegio di assistere alla preparazione di un "numero" del *T'ung Shu,* che descrisse nel suo *Milione*.

Tra i curatori che, nel corso dei secoli, si alternarono nella compilazione del magico Almanacco esiste un gruppo davvero singolare: crediateci o no, tra il 1665 e il 1773, esso venne affidato ai Gesuiti. Le cose andarono così: nel 1664, Padre Adam Schall sfidò gli astronomi del *T'ung Shu* a calcolare il momento *esatto* dell'inizio di un'eclisse prevista per il 1° Settembre. "*Le predizioni calcolate con il metodo occidentale coincisero esattamente con i particolari dell'eclisse, mentre quelle calcolate secondo i nostri metodi contenevano degli errori*", scrissero poi nel loro rapporto ufficiale gli addetti al dipartimento di astronomia dell'Imperatore. Fu così che l'Almanacco venne affidato ai religiosi stranieri; ma l'obiettivo che, già nel 1602, si era prefisso Padre Matteo Ricci, il generale dei Gesuiti in Cina, non venne raggiunto.

Il sacerdote intendeva infatti ottenere la gestione del volume per eliminarvi qualsiasi traccia di superstizione pagana, ma il progetto incontrò le prevedibili resistenze e, nel 1773, i Gesuiti vennero definitivamente espulsi dal paese.

Nel 1949 l'Almanacco affrontò l'attacco più violento della sua lunga storia: nell'ambito della campagna contro la religione e la superstizione, Mao Tse Tung lo dichiarò infatti fuori legge, e ne vietò la stampa e la commercializzazione in tutta la Repubblica Popolare Cinese.



Il *T'ung Shu* continuò tuttavia a uscire in varie edizioni a Hong Kong e a Taiwan, finchè, nei tardi anni '70, fece la sua ricomparsa in Cina Popolare, dove viene tuttora pubblicato con il successo di tremila anni fa.

ANIMALI

Talismani viventi. L'antico *Libro dei riti* descrive le quattro "*creature dotate di spiritualità*" e quindi più sacre di tutte le altre: sono l'Unicorno, la FENICE, la tartaruga e il DRAGO. A Drago e Fenice abbiamo dedicato due voci a parte; l'Unicorno (*Ch'i Lin; Kirin* in giapponese) è il protettore dei quadrupedi; viene descritto come una specie di giraffa dal collo corto e *"gli occhi infinitamente saggi"*. La tartaruga (*kuei*) rappresenta l'universo: i segni che compaiono sul suo guscio, infatti, corrispondono alle costellazioni. Durante l'epoca Ming (1368-1644), essa designava anche il "cornuto" (nel senso del marito tradito); in Giappone la tartaruga marina (*kame*) rappresenta l'immortalità.
Oltre al quartetto descritto sopra (di cui tre componenti sono animali fantastici), gli abitanti dell'Estremo Oriente attribuiscono poteri positivi o negativi a molti animali realmente esistenti. Alcuni rappresentanti della fauna portano fortuna solo se presi a tre a tre, come il trio composto dal bue, il montone e il maiale, e quello composto dal pollo, il pesce e ancora il maiale, considerato il simbolo della virilità; altri "funzionano" da soli, come il gallo, il pipistrello, il pesce (l'ideogramma che lo rappresenta, *yū*, si legge allo stesso modo di "abbondanza"). La tigre è simbolo di longevità; la volpe viene considerata strumento di spiriti malvagi e metafora della donna seduttrice (vedere il paragrafo più avanti), la carpa, ricoperta da una vera e propria corazza di grosse scaglie, protegge le arti militari. Una leggenda cinese narra di un coniglio che dimora sulla luna, dove prepara droghe per l'elisir di lunga vita; altre storie fantastiche (cinesi ma anche giapponesi, coreane, vietnamite, cambogiane, laotiane, malesi e indonesiane) sono imperniate su panda ("maggiori" e "minori"), orsi, cinghiali, manguste, uccelli rapaci, serpenti, farfalle, damigelle e libellule (che i Giapponesi considerano le "più perfette macchine volanti esistenti in natura"), mantidi, rane, rospi, carpe e api. Una serie di dodici animali designa infine gli anni nell'Astrologia cinese e giapponese (Vedere MAGIA).

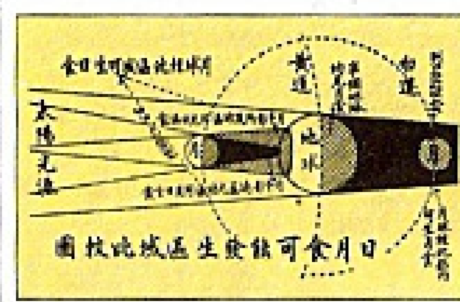
Attenti al gatto. I Cinesi e i Giapponesi più superstiziosi e tradizionalisti non provano una grande simpatia per il gatto (*Mao*, in cinese, *Neko* in giapponese), considerato sovente come creatura perfida, apportatrice di povertà e sovente



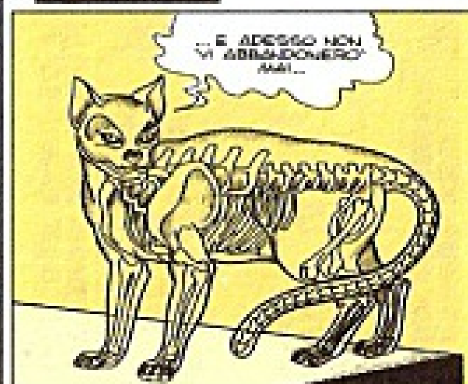
L'immagine che da millenni decora il frontespizio dell'Almanacco. Il ragazzo sta conducendo una mucca alla "Festa della primavera", dove essa verrà sacrificata per garantire fertilità all'intera mandria.



La sezione dell'Almanacco denominata "Libro dei sogni favorevoli e sfavorevoli del Vecchio Chou" descrive il significato di vari sogni in una sorta di fumetto;sotto, un'illustrazione della sezione dedicata all'astronomia.







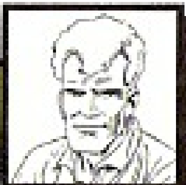
Il Bake neko *("Gatto Fantasma") della tradizione giapponese in un disegno di Ricci (Vedere MM N. 29).*



La "Volpe mannara" dal film Kyubi no Kitsune to Tobimaru *("Tobimaru e la volpe con sette code") di Shinichi Yagi (Giappone, 1968). La protagonista, innamorata del coraggioso Tobimaru, scopre di essere uno "Spirito volpe", e cerca di combattere la sua natura malvagia prima che essa si manifesti. Ma i suoi sforzi sono vani.*

posseduta dagli spiriti. Il gatto a pelo rosso è il più pericoloso e iettatore, seguito, in ordine decrescente, dal gatto pezzato in rosso, bianco e nero (colorazione caratteristica della femmina), e dal gatto nero, terzo in graduatoria, e quindi meno funesto di quanto non appaia a quegli (ci auguriamo pochi) occidentali che lo evitano come la peste. I gatti fantasma della tradizione giapponese (*Bake neko*) sono spettri in forma felina o semplici gatti nei quali si incarnano degli *Onryo* ("spiriti vendicativi"). In tal caso il gatto serve da tramite e mezzo per raggiungere lo scopo: di solito la sua funzione è quella di spaventare la vittima e rafforzarne i rimorsi nei confronti di chi subì il torto. Una delle storie più famose del folklore nipponico in tema di gatti-fantasma è *Nabeshima Neko Sodo* ("Il fatto del gatto di Nabeshima"), adattata per il cinema decine di volte.
Pare che l'antipatia dei Giapponesi nei confronti dei felini derivi dai danni che la razza autoctona di gatti selvatici a coda mozza arreca regolarmente alle coltivazioni. Con ogni probabilità, è proprio la cattiva fama dovuta alle razzie di polli e di altri animali domestici che fa considerare "iettatori" animali come volpi, mustelidi, orsi e cinghiali.

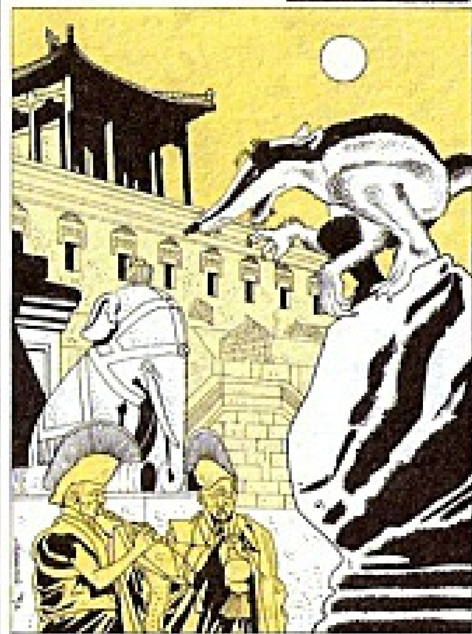
La volpe mannara. L'*huli* o *kitsune* ("volpe mannara" rispettivamente in cinese e giapponese) *non* è un essere umano che, a seguito di un maleficio, si muta in animale come il nostrano "lupo mannaro", bensì una creatura soprannaturale dall'aspetto volpino e che sovente agisce in modo antropomorfo, un po' come gli animali umanizzati di Esopo o di Walt Disney: è dunque più corretto definirla "demone volpe". Queste pericolose creature (spesso con il pelo bianco e più di una coda) seminano rovina e pestilenze; una casa – abbandonata ma anche abitata – può diventare il loro rifugio. I "demoni volpe" possiedono una vita sociale articolata e regolata da precisi riti, tra cui i matrimoni e i funerali (una processione di volpi compare nel primo episodio di *Sogni* di Akira Kurosawa).
Alcune "volpi mannare" possono mutarsi in esseri umani per tendere le loro trappole, anche se, sovente, la loro natura viene rivelata dalla coda che spunta dai vestiti; una particolare razza, chiamata *Pi*, ha la capacità di imparare qualsiasi lingua in un solo anno, e può così trarre in inganno umani di ogni nazionalità. Cinesi e Giapponesi ritengono poco pericolosa la volpe maschio, che spesso compare con le sembianze di un letterato (la "furbizia" è per i Cinesi una tipica caratteristica del letterato, dell'aristocratico, del mandarino); i malcapitati che la incontrano riescono, talvolta, a cavarsela se dimostrano di possedere una parlantina più brillante di quella dello spirito malvagio. Ma se aveste la sfortuna di incontrare



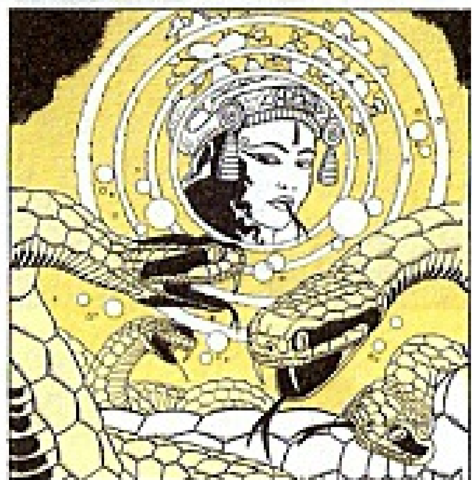
una "volpe mannara" femmina (in cinese: *huli nü*; in giapponese: *kitsune onna*), la vostra tranquillità, il vostro equilibrio psicofisico, il vostro piccolo o grande capitale e la vostra stessa vita sarebbero decisamente in grande pericolo. Le storie in cui volpi-femmina, sotto le spoglie di bellissime e sensuali fanciulle, hanno sedotto, fatto impazzire e condotto alla rovina o alla morte uomini e ragazzi, abbondano in Cina, in Giappone e negli altri paesi del Sud-Est Asiatico. Tale è il timore per le *huli nü* che quando un giovane incontra una bella ragazza sola, in particolare al tramonto o di notte, raramente tenta un approccio, per timore che si tratti di una volpe-femmina mutata in donna. Le "grandi seduttrici" sono, per gli orientali, donne con una componente volpina: nel suo bellissimo *Ran* (1986) Akira Kurosawa usa la metafora della volpe per definire il carattere della perfida Lady Kaedé. L'accostamento volpe-donna non è comunque solo asiatico: esistono donne volpi anche nel folklore degli Indiani d'America, e il termine inglese *vixen* sta a significare sia "volpe femmina" che "donna sessualmente aggressiva".
I "demoni-volpe" di sesso maschile non appaiono alle donne in sembianze di uomini di bell'aspetto, ma "invasano" le loro vittime. In una leggenda l'Imperatrice viene posseduta da una volpe, e un esorcista riesce faticosamente a trasferire il demone nel corpo di una medium; tuttavia la sovrana è ugualmente travolta fino alla follia dalle brame amorose del mago, in quanto la "volpe" che è nella sua natura femminile ha il sopravvento.

Storie di monaci e di tassi. Il *tanuki*, una specie autoctona di tasso, è un animale-spiritello della tradizione giapponese. Rappresentato in molti racconti come una sorta di animale-folletto dispettoso e giocherellone (un esempio è *Bunbuku chagama*, "Il tasso mutato in un bricco di tè"), appare in altri con caratteristiche ben più inquietanti: una popolare leggenda narra di un temibile *tanuki* antropofago.
Molte storie – per lo più di carattere "leggero" – fanno interagire il *tanuki* con uno o più monaci buddisti, dando origine ad un sottogenere narrativo dedicato a "tassi & monaci".

Seduzione strisciante. Nel vasto bestiario orientale il serpente, o per meglio dire la "donna-serpente" merita un paragrafo a parte. Il mito è presente in Cina, Giappone, Hong Kong, Taiwan e in tutto il Sud-Est Asiatico, anche in virtù – come è facile immaginare – dell'abbondanza di rettili velenosi che vivono in quelle regioni. La leggenda di *Pai She Chuan*, "La Signora Serpente Bianco", ha avuto interpretazioni letterarie, teatrali e cinematografiche in tutto l'Estremo-Oriente.



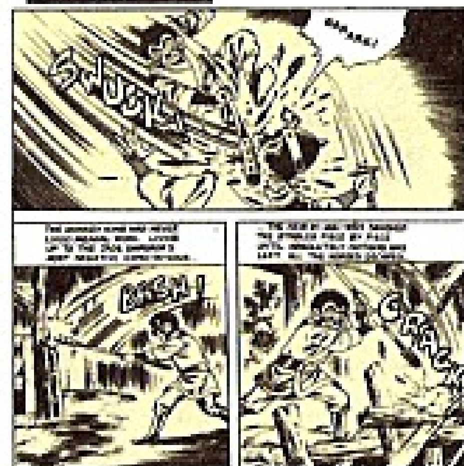
"Storie di monaci e di tassi" nell'interpretazione di Galloni.



"La Signora Serpente Bianco" in un disegno di Galloni e, sotto, in un fotogramma del cartone animato giapponese Hakuya Den *di Taiji Yabushita (1958).*

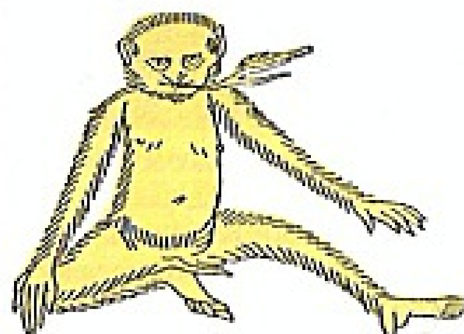






La scimmia pellegrina, in un fumetto di Arti Marziali di Hong Kong (disegni di Hyun Jong Choi), e, sotto, in un cartone animato di Yang Hsiao Chung (1960).





Uno Yen Huo, *leggendaria specie di scimmia che vive respirando fuoco. Tra le altre specie di scimmie leggendarie ricordiamo le* Huaihuai, *apportatrici di sventura, e le* Shengsheng*: mangiando la loro carne si diventa formidabili corridori.*

In Giappone è intitolata *Hebi himesama* ("La principessa serpente") o, ancora, *Jasei no in* ("La seduzione del serpente bianco", in una raccolta di racconti tradizionali curata da Akinari Ueda). La storia cambia ben poco di versione in versione: lo spirito di una serpe bianca si muta in una fanciulla bellissima e diafana, che seduce e porta alla rovina un giovane ingenuamente innamorato.

La scimmia pellegrina. Il *Viaggio verso l'Occidente* è uno dei testi più celebri della tradizione cinese; il suo principale protagonista è una scimmia, animale a cui i cinesi attribuiscono un'intelligenza a volte superiore a quella umana. Sun Wu Kung ("Sun l'acrobatico") e il Porcello delle Otto Astinenze, discepoli del monaco Tripitaka, si dirigono verso ovest alla ricerca degli antichi testi sacri buddisti, in un viaggio ricco di imprevisti, di cimenti e di meravigliose avventure. Sun è raffigurato come una specie di Superman: armato di un pilastro di ferro che può assumere qualunque dimensione - da quella di una mazza di combattimento a quella di un ago - abbatte draghi e distrugge demoni; può assumere forme diverse; è invulnerabile (sopravvive all'immersione nel crogiolo bollente di Lao Tzu, vedi RELIGIONI), e compie grandi capriole in aria percorrendo distanze di migliaia di *li* in un istante. Il *Viaggio* (*Sayu-ki*, in giapponese) è una delle poche leggende orientali note anche in Occidente, dove è stata tradotta con i titoli *Il Re delle Scimmie, La Scimmia pellegrina* e *Lo Scimmiotto*; Silverio Pisu e Milo Manara ne hanno realizzato una versione a fumetti. Riduzioni a disegni animati sono state prodotte da Cinesi, Giapponesi e Coreani.

Yeti cinesi. Ancora scimmie, ma di colore bianco e alte più di due metri: sono una razza antropomorfa che i Cinesi ritengono "parallela" a quella dell'*Homo sapiens.* Intelligenti e dignitose, vivono in nascondigli segreti lontani dai luoghi frequentati dagli uomini, e uccidono chiunque intenda penetrarvi. Si procurano cibo e armi rubandoli dai villaggi, ma non disdegnano il baratto; molti contadini sono diventati loro amici e le avvertono se qualcuno intende attaccarle. Le Scimmie Bianche sono solo di razza maschile, e devono accoppiarsi con femmine umane; per questo, periodicamente, organizzano raid per rapire le loro future compagne, che vivranno prigioniere ma trattate amorevolmente.

Attenti ai "mogway". Così si chiamano i deliziosi animaletti che, nel film di Joe Dante, si trasformano nei mostruosi *Gremlins.* Il termine "mogway" (più correttamente *mokui*) non è di fantasia, ma designa, in cinese, una particolare categoria di "mostri demoniaci" dall'aspetto animale. Cina e Giappone



ne sono densamente popolati: il bestiario fantastico orientale è talmente vasto che non resta che pescare qualche "mogway" a caso. Nel paese del Sol Levante, per esempio, i curiosi nanerottoli acquatici chiamati *Kappa* sono responsabili delle morti per annegamento, mentre il *Nekomata*, mostro-gatto, terrorizza gli abitanti di certe montagne. Comune a Corea e Giappone la leggenda del "mostro dei terremoti" (o "scarafaggio" o "pesce" dei terremoti), un animale gigantesco che vive sotto terra e, muovendosi, provoca terribili catastrofi. Forse qualcuno di voi ne ha fatto la conoscenza nel (bruttissimo) film coreano *Yongari il più grande mostro*; anche Baragon, il "cattivo" dell'incredibile pellicola giapponese *Frankenstein conquista il mondo*, incarna la stessa creatura. Esistono mostri-serpente (come il gigantesco *Pa*, in grado di inghiottire un elefante); mostri-uccello (come il tricefalo *Ch'ang fu* o le "mezze anatre" *Manman* che volano solo in coppia); mostri pesci (l'*Haluo*, con una testa sola e dieci corpi); esistono orride mutazioni come il maiale bicefalo *Ping Feng*; ibridi come il cavallo tigre *Po*, l'uccello *Chu* dalla testa umana, il toro-serpente *Fei* dal potere malefico, la lepre-lupo *Feishui*. Esistono creature alate di ogni genere e specie, e, naturalmente, MOSTRI UMANI dotati delle più incredibili caratteristiche.

Che orrore! Concludiamo questa "voce" con un pezzo destinato agli amanti delle sensazioni forti. Se soffrite di dolorosi mal di testa, potrebbe esservi penetrato in un orecchio un particolare tipo di millepiedi, che si nutre della materia cerebrale. Niente paura: per eliminarlo basta scoperchiare il cranio (ma il medico deve stare attento a non farsi mordere, altrimenti sarà egli stesso contagiato) oppure rivolgersi a un dottore esperto in tecniche taoiste. Questo riuscirà a fare uscire volontariamente il millepiedi con un trucco: vi farà bere un decotto di erbe dalla composizione segreta, e vi lascerà con la testa al sole per parecchie ore. Mentre il vostro cervello si surriscalderà in virtù della temperatura esterna e dei poteri del decotto, il medico attenderà paziente reggendo una tazza d'acqua finchè il millepiedi, assetato, uscirà dall'orecchio per andare a bere. Attenzione, però: questa cura può essere praticata solo in certe zone desertiche ove vivono particolari spiriti benigni.

ANIME

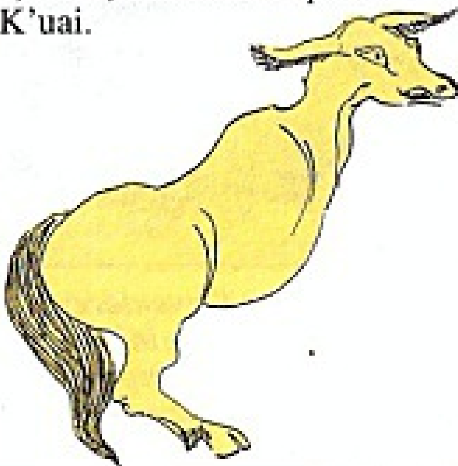
Meglio abbondare. Il fatto che per le religioni più vicine a noi (cristiana, ebraica, islamica) l'anima sia unica ci ha abituato - erroneamente - a pensare che lo sia per tutte le religioni moderne. Non è così: per i popoli orientali, gli uomini possie-



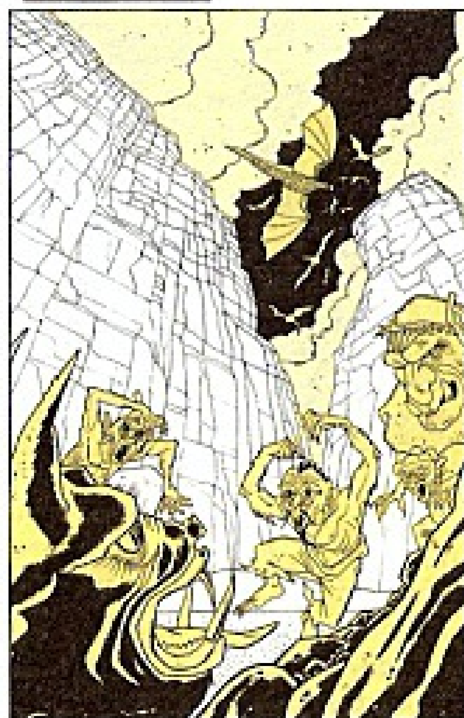
Altri mostri orientali: il Nuye, *misterioso animale comparso nel 1153 sul tetto del Palazzo Imperiale del Giappone. Ha la testa di scimmia, le zampe di tigre, il corpo di tasso e la coda di serpente con una seconda testa all'estremità.*



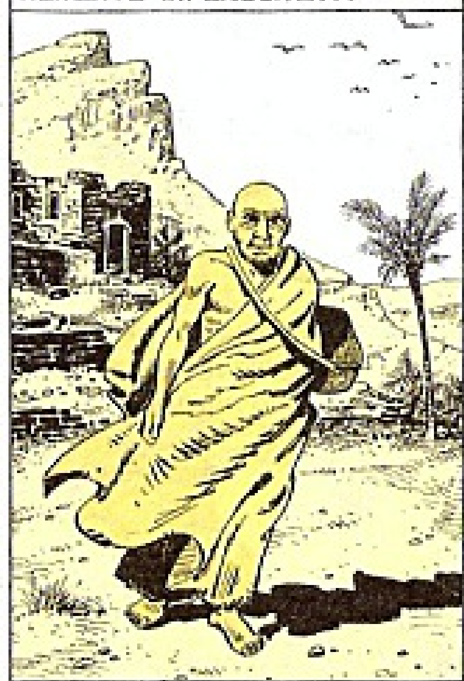
Sopra, lo Hsiangyu, serpente cinese con nove teste umane, e, sotto, il toro monopode K'uai.







Anime vendicative e mogway *in un disegno di Gàlloni.*



Bodhidharma, l'inventore delle Arti Marziali, in un disegno di Bignotti ispirato a un'immagine tradizionale (vedere MM N. 49).

dono diverse *anime*, dotate di differenti caratteristiche. Due delle numerose anime di cui sono dotati i Cinesi riguardano da vicino il mondo dei vivi. Tre giorni dopo la morte, infatti, le anime chiamate *Hun* e *Po* possono ritornare sulla terra a perseguitare chi non è ancora passato nel mondo dei più: per evitare che questo accada, è importante scegliere il sito adatto alla costruzione della tomba, che dev'essere adeguatamente orientato in modo da usufruire della presenza del *Chi* (soffio vitale) locale.
Per i Coreani, l'uomo ha tre anime: una va all'altro mondo dopo la morte, la seconda resta nella tomba e l'ultima va a prendere il suo posto nell'Elenco degli Antenati. Se consideriamo che un'anima rimane con il corpo nella tomba, è facile comprendere perché i Coreani prestino particolare attenzione alla scelta del luogo ove scavare la fossa, indicato da maghi che consultano in proposito particolari divinità. Ai ricchi vengono solitamente destinati posti situati sulle alture e distanti da ogni altra tomba, quasi che la tomba costituisca una seconda casa il più possibile lontana da vicini chiassosi.
I Giapponesi ritengono che esistano le anime dei vivi (*Ikiryo*) e le anime dei morti (*Shiryo*); una casa o una persona possono essere posseduti indifferentemente dall'una o dall'altra. Se lo *Shiryo* si vuole vendicare di qualche grave torto subito in vita, diventa un *Onryo* ("spirito vendicativo") e la sua vendetta è chiamata *tatari*. Per neutralizzarlo si pratica un rito shintoista chiamato *chinkonsai;* se ciò non basta, si può tentare di rabbonire il defunto attribuendogli titoli onorifici postumi, istituendo un culto alla sua memoria, o, addirittura, consacrandogli un tempio e venerandolo come un dio.
In passato, gli eremiti *Yamabushi* praticavano un esorcismo detto *hikime* ("occhi di rospo") per pacificare o scacciare gli *Onryo*; qualcosa di analogo facevano in Cina gli esorcisti taoisti *Fat si*, e nelle Filippine gli stregoni *Igorroti* che placavano gli *anitos* cattivi con un complesso rituale noto come *cañao* (Vedere anche le voci FANTASMI, DIAVOLI E DEMONI, VAMPIRI).

ARTI MARZIALI

Il saggio Bodhidharma. A dire la verità, ogni paese ha una sua tradizione di Arti Marziali (l'aggettivo "Marziale" deriva da Marte, e significa "bellico"), tuttavia questi termini sono ormai legati a una serie di tecniche di combattimento tipicamente orientali, basate, più che sulla forza fisica, sulla capacità di coordinare il corpo e lo spirito grazie a complesse discipline filosofiche e fisiche. Scopo ultimo (almeno a livello teorico) delle Arti Marziali è infatti il raggiungimento della padronanza su se stessi, la crescita interiore, l'autodisciplina,



l'autocontrollo, il rispetto per gli altri, avversari compresi; il fatto che permettano di difendersi, e, talvolta, di attaccare e di uccidere, è, in un certo senso, marginale, anche se agli occhi degli Occidentali esso sembra erroneamente il principale e unico obiettivo. Secondo la tradizione, le Arti Marziali hanno avuto origine in India: i primi riferimenti a un tipo di lotta indù denominata *Vàjra-mushti* risalgono al 1124 a.C. Questa disciplina, considerata la progenitrice di tutte le Arti Marziali, era divisa in quattro stili principali, *Dharimapata* (atterramento dell'avversario con "leve" e proiezioni), *Asura* (possibilità di colpire soltanto al petto), *Nara* (stile di cui non ci sono pervenute notizie) e *Yuddha* (combattimento letale). Sempre in India, tra il V e il VI secolo d.C., nacque l'uomo a cui la leggenda attribuisce la diffusione delle Arti Marziali in Estremo Oriente. Si chiamava Bodhidharma (per i cinesi Fudi Damo, per i Giapponesi Daruma Taishi), era successore in linea diretta di Gautama Budda, ventottesimo patriarca buddista e primo patriarca *Zen* (Vedere RELIGIONI). Educato dal saggio Prajnatara a una particolare forma di buddismo basata sulla meditazione, dopo la morte di quest'ultimo Bodhidharma valicò l'Himalaya per recarsi dall'imperatore cinese Wu, a Nanchino. A questo punto la vicenda ha due interpretazioni: secondo alcuni, egli fondò il famoso TEMPIO DI SHAOLIN, mentre, secondo altri, esso esisteva già e Bodhidharma creò semplicemente una confraternita di monaci *Chan* (*Zen*, in giapponese), disciplina che sarebbe successivamente stata perfezionata da un suo successore chiamato Hui Neng. Bodhidharma si rese subito conto che i monaci erano impreparati a sopportare le privazioni e gli sforzi fisici che la meditazione *Zen* imponeva; decise allora di irrobustirne il corpo e la mente con una serie di esercizi, quasi certamente derivati dal già citato *Vàjra-mushti*. Diciotto leggendari saggi, i "*Lohan*" ("Fedeli e meritevoli") li trasformarono poi nello stile *Shaolin Ch'uan*, una complicata serie di tecniche di meditazione e combattimento; dallo *Shaolin Ch'uan* derivano probabilmente il *Kung Fu* ("Lavoro duro") e il *Karate* (anticamente "Mano cinese", ora "Mano vuota").

A ognuno la sua origine. Così, almeno, racconta la leggenda, ma ci sono fondati sospetti per ritenere che essa fosse stata diffusa ad arte dai Buddisti, per rivendicare la paternità delle Arti Marziali. È più probabile, invece, che la loro origine risalga ai seguaci del Taoismo (Vedere RELIGIONI), che avrebbero posto le basi per lo stile denominato *T'ai Chi Ch'uan* addirittura nel XIV e XV secolo a.C.: esistono, infatti, molte cronache precedenti a Bodhidharma che riportano notizie di monaci guerrieri, o di guerrieri che utilizzavano forme più o meno rudimentali di Arti Marziali. Una leggenda



La locandina di uno dei primi film cinesi dedicati alle Arti Marziali: Huoshao Hungliensu ("L'incendio del monastero del Loto Rosso", di Chang Shichuan 1928-31).

Farò di ciascuno di voi un maestro di

KUNG-FU CINESE

...il metodo orientale di MESSA FUORI COMBATTIMENTO ISTANTANEA, ottenuto senza ALCUN contatto corporeo.



Pubblicità di un corso di Kung Fu degli anni '60: promette l'"annullamento dell'avversario senza contatto corporeo".

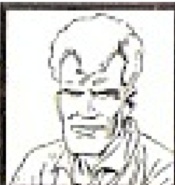


CHI HA UCCISO BRUCE LEE?

Quando, la notte del 20 Luglio 1973, Bruce Lee fu trovato privo di vita nell'appartamento dell'attrice Betti Ting Pei, la sterminata schiera dei suoi ammiratori cadde nella costernazione. Nessuno voleva credere che l'uomo che più di ogni altro aveva incarnato l'immagine del campione imbattibile di *Kung Fu* fosse morto per cause naturali. Mentre la stampa scandalistica si sbizzarriva a sottolineare i particolari più scabrosi della dipartita del divo (Betti Ting Pei era specializzata in film porno; la polizia rilevò inoltre la presenza di una piccola quantità di hashish nel corpo dell'attore), i suoi sostenitori concentrarono le indagini su una pista ben più "mysteriosa". A causa del suo successo e delle sue idee innovative nel campo delle Arti Marziali, Bruce Lee si era fatto molti nemici. In particolare, Lee aveva tacciato di "venditori di fumo" alcuni sedicenti maestri di Arti Marziali, accusandoli di insegnare sequenze di esercizi privi di una reale efficacia; per di più si era permesso di aprire l'insegnamento del *Kung Fu* anche agli Occidentali, cosa che, a quel tempo, veniva considerato dalle "scuole" di combattimento tradizionali un vero e proprio sacrilegio. Fu così che nacque l'ipotesi dell'omicidio: per alcuni Lee sarebbe stato eliminato da un misterioso veleno NINJA; per

cinese racconta che il mitico "Imperatore Giallo" Huang-Ti avrebbe utilizzato in battaglia il *Kung Fu* nel 2674 a.C.; un'altra leggenda, vietnamita, anticipa l'invenzione di altri tre/quattrocento anni, attribuendo l'ideazione di un'altra forma di lotta, il *Viet Vo Dao* o *Qwan Ki Do*, all'imperatore Huang Vong.
Qual è dunque la realtà storica? Sembra accertato che il moderno *Kung Fu* sia sorto insieme a molte altre tecniche di combattimento nel periodo denominato "Dei tre regni" (184-580 d.C.), quando un certo K'uang Yi mise a punto un'arte denominata "mano lunga". Da essa nacquero due grandi "famiglie": la *Wei Chia* ("Scuola dura" o "esterna") e la *Nei Chia* ("Scuola morbida" o "interiore"); la prima metteva l'accento soprattutto sulla potenza fisica e comprendeva ben trecentosessanta stili di combattimento; la seconda, di carattere filosofico, insegnava come sviluppare armoniosamente il proprio *Chi* (soffio vitale), e comprendeva una decina di stili. Le Arti Marziali si diffusero in tutta l'Asia, in forme modificate o identiche ai modelli originali: in Vietnam con il già citato *Viet Vo Dao*; in Thailandia con la *Muay Thai* ("Boxe thailandese", nata, secondo la leggenda, nel 1560, quando il Re del Siam Naresuen riuscì a sconfiggere un campione birmano); in Birmania con il *Bando*, il *Letwei* ("Boxe birmana") e il *Naban*; in Indonesia con il *Pokulan*, il *Pentjak-silat* e il *Kuntow*; in Malesia con il *Silat pulat* (combattimento dimostrativo e spettacolare) e il *Silat buah* (combattimento reale ed efficace; se ne possono vedere alcuni esempi nel *Sandokan* televisivo di Sergio Sollima); nelle Filippine con l'*Escrima*, in Corea con l'*Hap Ki Do* e il *Tae Kwon Do*, nato all'interno dell'organizzazione giovanile *Hwarangdo* per proteggere il Silla, il più piccolo dei Tre Regni in cui la Corea era divisa nel VI secolo d. C.

Giappone marziale. Quasi tutti i paesi citati sopra rivendicano l'assoluta originalità dei "loro" metodi di combattimento per motivi legati all'orgoglio nazionalista e, soprattutto, per non ammettere una forma di colonizzazione cinese. Anche il Giappone, considerato attualmente insieme alla Cina il paese delle Arti Marziali per antonomasia, deve le sue tecniche al *Kung Fu*, che vi giunse passando per Okinawa e fu battezzato all'origine *Okinawa Te* ("Mano di Okinawa") prima di evolversi nel *Karate*. L'*Aikido* veniva praticato dai SAMURAI fin dal XIII secolo; lo *Jujutsu* ("Arte della flessibilità") è nato in un periodo compreso tra il 1600 e il 1660; lo *Judo* ("Via della flessibilità"), una forma moderna di *Jujutsu*, fu messa a punto dal Maestro Jigoro Kano (1850-1938) verso la fine del secolo scorso. Al micidiale *Ninjutsu* ("L'arte dell'invisibilità"), praticato dai misteriosi NINJA, abbiamo dedicato una voce.

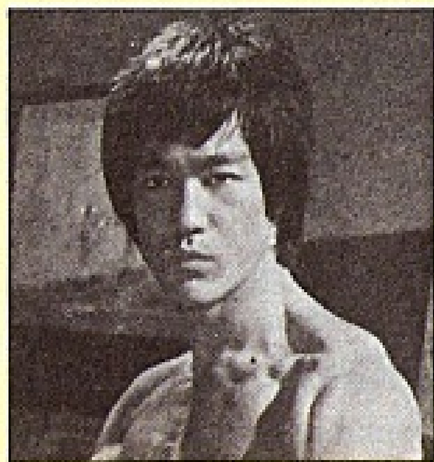


La parola alle armi. Le tecniche che abbiamo descritto sopra sono praticate quasi esclusivamente a mani nude, ma la filosofia che sta alle spalle del *Wushu* ("Arti Marziali") è utilizzata anche per combattimenti con le armi. Nel *Wushu* sono previste armi di ogni tipo: spade a doppio taglio (*chian*), a un solo taglio (*tao*), bastoni collegati con una catena (*lungchian)*, alabarde, lance, "ventagli da guerra", "coltelli farfalla". Derivata dal perfezionamento della spada a doppio taglio, in Giappone nacque una leggendaria spada a un solo taglio, la *katana* utilizzata da SAMURAI e NINJA. Il complesso delle Arti Marziali con armi bianche si chiama in giapponese *Bu-jiutsu* ("Arte del guerriero"); il *Kobudo* ("Via delle piccole arti marziali") si occupa invece di armi "meno nobili", come il *bo* ("bastone lungo"), il *jo* ("bastone corto"), il *kusurigama* ("falcetto e catena"), lo *shuriken* (una sorta di stella metallica con le punte costituite da affilati coltelli), il *nunchaku* (bastoni collegati con una catena).

Cinque dita di violenza. La cultura cinese e giapponese ha sempre riservato alle Arti Marziali un posto d'onore: in Cina la letteratura sui *Wuhsia* (*wu* = marziale, *hsia* = cavalleresco), invincibili spadaccini del medioevo cinese, si sviluppò durante le dinastie T'ang (618-907 d.C.), Ming (1368-1644) e soprattutto Ch'ing (1644-1911), e continuò con identico successo fino agli anni '60 grazie a una vasta serie di autori specializzati. Alle opere dei cinesi Huanchu Louchu e Hsiang K'aijian, degli hong-konghesi Ni Kuang, Ti Feng, Lin Meng, Fongyu Louzhu e Jiang Yiming, dei taiwanesi Jin Yung e Ku Lung si sono ispirati gli autori dei fortunatissimi *wuhsiapien* ("Film marziali di cavalieri erranti"), i cui primi esempi risalgono con ogni probabilità agli albori del '900 (sui caotici inizi della cinematografia cinese mancano dati certi e studi sistematici).

I primi titoli "sicuri" risalgono agli anni '20: *Lo spadaccino volante Li Feifei* (1925), *Gli eroici amanti* (1927), *I quattro eroi della famiglia Wang* (1927), e il "serial" in diciotto puntate *Huoshao Hungliensu* ("L'incendio del monastero del Loto Rosso", 1928-31). Anche se più di mille film di questo genere sono stati girati nella sola Hong Kong dal 1946 ad oggi, i migliori *wuhsia* sono praticamente sconosciuti in Occidente (in Italia ne sono stati distribuiti una trentina, quasi tutti pessimi) per cui questo genere cinematografico, ricchissimo di elementi "mysteriosi", risulta uno dei più fraintesi della storia della Settima Arte. Solo John Carpenter, fine conoscitore della cinematografia orientale, ha voluto rendergli un omaggio con il suo spettacolare *Grosso guaio a Chinatown*. Con il termine *wuhsiapien* i Cinesi intendevano all'origine tutti i film di Arti Marziali, sia "di cappa e spada", sia "di combat-

altri un maestro invidioso gli avrebbe assestato il leggendario "Colpo del palmo vibrante" (Vedere Box a pag. 105), provocando così la sua morte "ritardata".
Fantasie a parte, è un fatto che nessuno è riuscito a stabilire con assoluta certezza le cause della morte del campione. Il coroner stabilì che il decesso era stato provocato da un edema polmonare intervenuto a seguito dell'ingerimento di un analgesico (l'*Equalges*), ma non fu in grado di spiegare i misteriosi versamenti di sangue trovati nei suoi polmoni. E c'è anche chi giura che Bruce Lee non è morto, ma - come Elvis Presley - si è ritirato "via dalla pazza folla". Negli anni '70 una rivista italiana di Arti Marziali realizzò un incredibile *scoop* fotografando l'attore - vivo e vegeto - in una comune cinese. Benchè il servizio fosse (ovviamente) il frutto di un grossolano fotomontaggio, molti ammiratori di Bruce Lee ripresero fiduciosi ad attendere la sua trionfale *rentrèe* cinematografica.



ARTI MARZIALI TRA VERITA' E LEGGENDA

di Stefano Di Marino

Guerrieri volanti, spade dotate di vita propria, "palmi vibranti", "mani radianti", vecchi maestri illuminati infinitamente saggi, individui ciechi o mutilati che, dopo un paziente allenamento, divengono combattenti invincibili. Tutti gli appassionati dei film "di Arti Marziali" conoscono bene questi ricorrenti luoghi comuni. Quanto c'è di vero, e quanto è frutto di fantasia?

I guerrieri dotati di poteri magici sono un'eredità dei racconti *Wuhsia*, le storie "di combattimento" di cui si parla a pagina 103. Lo spirito dei *Wuhsia* non è dissimile da quello dei nostri poemi epici, nei quali l'azione avventurosa è sempre mescolata a quella fantastica. Così come le straordinarie imprese di Orlando o di Morgante sono chiaramente di fantasia e ben al di là delle reali possibilità di un combattente pur abilissimo, anche i giganteschi balzi e le spade incantate degli invincibili guerrieri orientali appartengono dichiaratamente al mondo dell'immaginazione (gran parte degli spunti fantastici provengono dalle "biografie" dei leggendari "Otto IMMORTALI", dotati dagli dèi di straordinari poteri).
Tra le sequenze canoniche del cinema ispirato ai *Wuhsia* e al folklore taoista si annovera lo scontro tra il mago buono e il mago cattivo. Gli avversari si pongono l'uno di fronte all'altro; dalle loro bocche (o occhi, o orecchie) fuoriescono ectoplasmi simili alle nuvolette dei fumetti, all'interno dei quali si trovano animali magici, spade, e pugnali che combattono animati di vita propria. I maghi di *Grosso guaio a Chinatown* preferiscono far uso di potenti scintillone che scaturiscono loro dalle mani.

Altre leggende sulle Arti Marziali coinvolgono elementi



"Guida alle Arti Marziali", di Stefano Di Marino, autore di questo articolo.

meno spettacolari. La figura del *Sensei*, il vecchio e saggio Maestro che - insieme a quelle di combattimento - impartisce lezioni "di vita" è purtroppo una romantica deformazione cinematografica. Chi ha frequentato per qualche anno un *dojo* (corso) di Arti Marziali potrà confermarvi che la maggior parte dei maestri si rivelano più interessati alle quote di iscrizione che alla maturazione interiore degli allievi; altri insegnanti, per adeguare la propria immagine a quella dei *Sensei* cinematografici, spacciano qualche mal digerita nozione di filosofia *Zen* come il frutto di una lunga e sofferta ricerca personale, e richiamano alla mente certe penose conclamazioni di segrete conoscenze esoteriche da parte di lettori televisivi di tarocchi. Non è vero neppure che *tutti* gli "Artisti Marziali" cinesi o giapponesi siano interessati alla filosofia che sta alle spalle delle varie discipline: la maggior parte di loro ne ha intrapreso lo studio con scopi eminentemente pratici: imparare a sconfiggere l'avversario con la maggior rapidità e il minor sforzo.

Dunque la pratica delle Arti Marziali non procura un miglioramento interiore? Può procurarlo così come può non procurarlo: le Arti Marziali sono discipline dell'uomo, e, come tali, espressioni di chi le pratica. Non esiste scuola che possa regalare qualità come la saggezza, il buon senso, la sicurezza a un allievo che non le possiede neppure "in nuce".
La pratica delle Arti Marziali può offrire grandi benefici di ordine psicologico, e può essere molto utile per scoprire "come siamo fatti". Ma non opera miracoli: a trarre le conclusioni dovremo essere sempre noi. Come soleva ripetere Bruce Lee, *"Le Arti Marziali sono come un dito che indica la Luna. C'è chi guarda la Luna, ma c'è anche chi guarda il dito, perdendo tutta la celestialità della scena"*.

BOX

Il "Palmo vibrante". Tra le leggende più ricorrenti nel mondo degli appassionati di Arti Marziali c'è quella dell'esistenza di un micidiale colpo che, al momento, non provoca danni apparenti, ma uccide d'improvviso a distanza di tempo. La tecnica "del palmo vibrante" sarebbe un perfezionamento del *Dim Mak*, una disciplina indiana che non solo studiava i punti vitali del corpo umano, ma anche le ore e i momenti più favorevoli per trasmettere a quei punti particolari vibrazioni. I maestri di *Dim Mak* sarebbero stati in grado di uccidere l'avversario imprimendogli, al momento opportuno, un semplice tocco nel punto vulnerabile. Del *Dim Mak* si è persa ogni traccia, mentre il "Palmo vibrante" sembra far decisamente parte del mondo della fantasia.

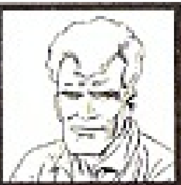
Gli esperti sono però concordi nell'ammettere che alcuni maestri di *Kung Fu* di Taiwan sono in grado di provocare una sorta di temporanea paralisi con la semplice pressione delle dita nei punti giusti.

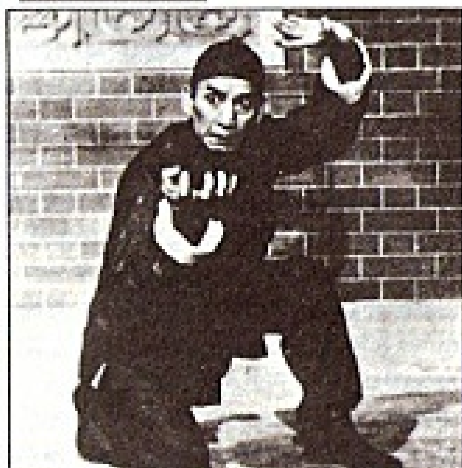
L'urlo che uccide. La tradizione attribuisce al *Kiay* - il grido che i combattenti di Arti Marziali giapponesi lanciano nel momento culminante della loro azione - un potere quasi mistico. La parola è formata dalla crasi dei termini *Ki* (il "Soffio Vitale" che i Cinesi chiamano *Chi*) e *Awasur* ("unire"). L'urlo ha la funzione di fondere corpo e spirito in un'unica entità volta alla sopravvivenza e alla vittoria. Alcuni SAMURAI praticavano il *Kiay Jitsu*, una tecnica per sconfiggere l'avversario con il solo uso della voce. I maestri di *Kiay Jitsu* diffondevano nell'aria una vibrazione potentissima, capace di paralizzare l'avversario. Qualcosa di simile alle moderne "bombe sonore", ordigni che esplodono senza danni ma con fragore spaventoso, utilizzati più volte dalle Forze Speciali nelle azioni su aerei in mano a dirottatori.

In Malesia un'analoga azione paralizzante veniva provocata con una tecnica diversa (e, decisamente, più disgustosa). Per mezzo di particolari esercizi, il combattente riusciva a recuperare aria dai più remoti recessi dello stomaco e degli intestini, e a emettere una folata di alito fetido capace di stordire il più gagliardo degli avversari. Il segreto dell'alito fetido è - fortunatamente - andato perduto; il *Kiay* invece esiste ancora ma ha perso la sua originaria potenza. Nelle moderne Arti Marziali costituisce l'espressione verbale della concentrazione necessaria alla sfida.



Duello tra maghi ne "L'incendio del Monastero del Loto Rosso" di Ling Yün (1963).





L'attore Kwan Tak Hing nel ruolo del maestro Huang Feihong.





"Flani" pubblicitari italiani di film di Kung Fu.

timento a mani nude". Negli anni '50, dopo il successo di una serie girata a Hong Kong e ispirata alla figura del Maestro Huang Feihong (1847-1924), i produttori cominciarono a interessarsi del genere "a mani nude"; nel frattempo i film "di cappa e spada" erano divenuti più violenti e *gore* (di quel periodo è noto in Italia *La sfida degli invincibili campioni*, realizzato nel 1969 da Chang Cheh, una sorta di Sergio Leone di Hong Kong). Così, nel 1970, il *wuhsiapien* partorì "ufficialmente" un nuovo sottogenere: i *Kung Fu Movies*, caratterizzati, appunto, dal combattimento senz'armi e da un'esasperata violenza. Il primo divo di questo genere cinematografico fu Wang Yu; il più noto in Occidente è sicuramente Li Hsiao Lung ("Bruce Lee"), che divenne un vero e proprio mito praticamente con soli quattro film (*Il furore della Cina colpisce ancora, Dalla Cina con furore, L'urlo di Chen terrorizza anche l'Occidente, I tre dell'Operazione Drago*). Ahinoi, di questo genere ben poco si salva: qualche opera particolarmente riuscita di Chan Cheh (*Il Drago si scatena, I kamikaze del Karate* e alcune pellicole ambientate nel tempio di SHAOLIN), un paio di demenziali *"cult movies"* (*Con una mano ti rompo, con due piedi ti spezzo, Le quattro dita della furia*), ma per il resto non c'è molto da ricordare. Neppure il mediocre film del 1972 che diede il via al "boom" in Occidente, *T'iencha tiyi ch'uan*, ovvero *Cinque dita di violenza*.

Le spade dei Samurai. Anche in Giappone i film *ken-geki* ("Drammi di cappa e spada", poi denominati *chambara*) sono nati insieme alla cinematografia locale. Nel 1908 il regista Shozo Makino girò *Honnoji gassen* ("La battaglia al tempio Honno"), interpretato da attori provenienti dal teatro *Kabuki*; nel 1909 lo stesso autore filmò una pellicola *chambara* con soggetto originale, lanciando l'attore Matsunosuke Onoe, primo grande divo del cinema giapponese. In seguito il *chambara* (da noi sbrigativamente ed erroneamente definito "Cinema di Samurai") raggiunse notevoli vette artistiche grazie a registi come Sadao Yamanaka, Hideo Gosha, Masahiro Shinoda, Masaki Kobayashi, Hiroshi Inagaki, Kihachi Okamoto, Tai Kato e, soprattutto, Akira Kurosawa (*I sette Samurai*, ma anche una serie sconosciuta in Italia dedicata a un campione di *Judo* della letteratura popolare giapponese, Sanshiro Kurenai). Arti Marziali e magia si mescolano nei film sui NINJA: uno per tutti citiamo un film distribuito anche in Italia con il titolo *Maschera Rossa contro il gigante di Argilla*, ricavato montando vari episodi della serie televisiva *Kamen no Ninja: Akakage* ("Il Ninja della maschera: Akakage"); persino gli eroi del cinema fantascientifico, come "Ultraman, il figlio delle stelle" combattono a colpi di *Karate*, il che lascia intuire che questa tecnica sia diffusa e



praticata anche nello spazio profondo.
Nei primi anni '70 il successo dei film "di *Kung-Fu*" provenienti da Hong Kong indusse i produttori giapponesi a inserire selvaggi combattimenti "a mani nude" nel già popolare filone di film polizieschi dedicati agli YAKUZA; la serie più nota è senza dubbio *The Streetfighter*, interpretata da Shinichi "Sonny" Chiba, con cui potrete fare la conoscenza nel fumetto pubblicato in questo volume.

CINA E GIAPPONE

L'origine di un nome. Già, perchè la Cina si chiama "Cina", quando i Cinesi chiamano la loro terra *Chung Kuo* ("Paese di Mezzo") e, fino al tardo medioevo, essa è stata conosciuta in Europa come "Catai"? Il termine fu coniato in India, e derivava da Ch'in, il nome della dinastia a cui appartenne l'imperatore dell'ESERCITO DI TERRACOTTA; intorno al Cinquecento, questo nome diventò di uso comune anche in Occidente.
Il Paese del Sol Levante - che i suoi abitanti chiamano Nippon o Nihon - si chiama **Giappone** e non "Nippone" come sarebbe più logico perchè i Portoghesi occidentalizzarono i nomi con cui lo chiamavano i Cinesi, *Chihpen Kuo* e *Yatpun*.

CINEMA "MYSTERIOSO"

Fantasmi dell'Opela. Già i primissimi film della Cina continentale (la futura Repubblica Popolare Cinese) trattavano di spettri, prodigi e cavalieri erranti, ma fu durante il periodo dell'occupazione giapponese di Shangai (1937-1945) che l'indiscusso maestro del cinema "mysterioso" cinese, Mahsu Weihang (1905-1961) girò quelli che vengono considerati i due capolavori del genere, *Yehpan kesheng* ("Il canto di mezzanotte", 1937) e il suo seguito *Yehpan kesheng hsuchi* ("Il canto di mezzanotte, parte seconda", 1941). Curiosamente non parlavano di orrori locali, ma erano ispirati al *Fantasma dell'Opera* di Gaston Leroux e alle pellicole horror americane di James Whale. I film con tematiche orrorifiche o soprannaturali furono banditi dalla Cina dagli anni '30 fino al 1985 (anno in cui il regista Yang Yianchin girò un remake di *Yehpan kesheng*); tuttavia, anche durante il momento di massimo rigore maoista, vennero tollerati i film tratti da leggende popolari, soprattutto se realizzati come film-opera o a disegni animati. Fu dunque a Hong Kong – in cui sono presenti due cinematografie, quella in lingua mandarina e quella in lingua cantonese – che i film "mysteriosi" ebbero il loro massimo sviluppo. Il primo lungometraggio girato nel protettorato inglese, *Yanchi* ("Rossetto", 1925) di Li Peihai, era ispirato proprio a una storia di fantasmi scritta da Pu





Pubblicazioni a fumetti dedicati alle Arti Marziali edite a Hong Kong.





Immagini da Yehpan kesheng *("Il canto di mezzanotte"), e, sotto, da* Yehpan kesheng hsuchi *("Il canto di mezzanotte parte II"), di Mahsu Weihang, due classici del "cinema misterioso cinese".*



Songling (vedere box a pag. 119). I racconti di Pu Songling ispirarono innumerevoli film "di spettri o di prodigi" del cinema mandarino, mentre quello cantonese si ispirò soprattutto all'opera o al folklore locale (senza disdegnare le imitazioni di *thriller* occidentali diligentemente plagiati). Per chi se la sente di affrontare la lettura di una serie di nomi impronunciabili, eccovi un breve elenco dei più importanti film di queste cinematografie, appartenenti a un genere che potremmo definire "melodramma con *ghost story*" e, ancora, alla "commedia con *ghost-story*". *Tanao Kuang Changlung* ("Clamore a Kuang Changlung", 1952) di Chou Shilu; *Tailao yugui* ("Il somaro incontra uno spettro", 1957) di Huang Tai; *Jen kuilian* ("Amore tra un uomo e uno spettro", 1954) di Tao Ch'in; *Yanchi hun* ("Il fantasma con il rossetto", 1966) di Hu Hsiaofeng; *Ch'iangnu yuhun* ("Lo spettro di una bella donna", 1960) di Li Hanhsiang; e la serie *Ch'ing Shih Hsiensheng* (Titolo inglese *Mr. Vampire*) con i suoi numerosi imitatori. Di un importante e straordinario film della cinematografia di Hong-Kong ci siamo occupati qualche anno fa su queste stesse pagine: si tratta di una nuova versione di *Ch'iangnu yuhun* di Ching Siu-tung, da noi noto come "Storie di fantasmi cinesi". Chi è rimasto affascinato dai suoi fantastici effetti speciali, sappia che esso fa parte di una serie che, a tutto il 1992, conta tre episodi. L'indiscusso maestro del cinema fantastico della Repubblica Cinese di Taiwan è, infine, Yao Fengpan, il quale, dal 1974 a oggi, ha realizzato un buon numero di film di fantasmi e prodigi; tra i suoi "colleghi" più geniali, gli esperti di questa semisconosciuta cinematografia segnalano Song Ts'unshou, Wu Kouhsiao e Yuen Heping.

Giappone fantastico. Fin dal più antico film giapponese conosciuto dagli storici di cinema, *Momijigari* ("Contemplazione degli aceri in fiore", 1899), una *pièce* del teatro *Kabuki* in cui compare uno spettro, filmata durante la rappresentazione, l'elemento "mysterioso" ha avuto un ruolo rilevante nella "Settima arte" del Giappone. Registi specializzati in *jidai geki* (film d'ambientazione medievale), tra cui Shozo Makino, Jiro Yoshino, Eizo Tanaka, girarono negli anni '10 e '20 varie versioni di celebri storie di argomento soprannaturale (vedere il box a pag.118). Queste *Ghost stories* furono molto popolari negli anni '30 e negli anni '50, soprattutto grazie al "maestro" Nobuo Nakagawa (vedere box a pag. 110), per poi subire un lento declino a partire dagli anni '60.

Il "cinema di mostri", quello di GODZILLA, per intendersi, è un filone talmente popolare che gli abbiamo dedicato una voce a sé stante. Gli "*Animè*", ovvero i famosi (o famigerati) cartoni giapponesi contengono tantissimi elementi che non sfigurerebbero nelle avventure del "Detective dell'Impossibile": poi-

BOX

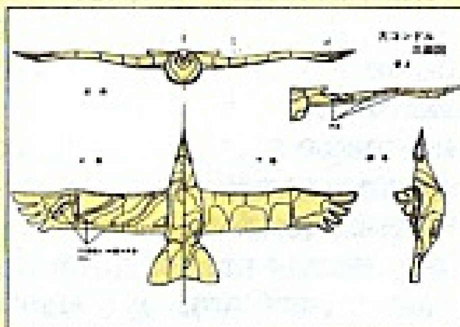
CARTONI MYSTERIOSI

di Federico Memola

Se vi interessate al mondo dei fumetti saprete ormai che in giapponese *Manga* significa proprio fumetti, una denominazione nata all'inizio del XIX secolo che comprende tutte le rappresentazioni per immagini. Benché affondino le loro origini agli inizi di questo secolo, i moderni *Manga* sono debitori soprattutto nei confronti di Osamu Tezuka (1926 - 1989), famoso autore che nell'immediato dopoguerra, influenzato dalla produzione Disney e dei fratelli Fleischer, rivoluzionò radicalmente il modo di fare fumetti introducendovi il dinamismo tipico dei disegni animati. Non a caso cartoni e *Manga* sono due *media* strettamente collegati: molto spesso i secondi sono tratti dai primi, e talvolta la trasposizione è curata o supervisionata dallo stesso autore del fumetto.

Le tematiche fantastiche o fantascientifiche sono alquanto frequenti in entrambi i *media*, e così quelle più strettamente "mysteriose". Fra le serie che hanno preso in esame l'ipotesi dell'esistenza di Atlantide e Mu, la più interessante è senza dubbio *Moby Dick 5* (1980). Gli Atlantidei, fuggiti nello spazio migliaia di anni prima in seguito all'olocausto nucleare generato dalla guerra con Mu, ritornano sulla Terra per conquistarla. Per fortuna, in difesa del genere umano, risorge una potente astronave-balena pilotata da cinque giovani discendenti del popolo del continente di Mu.

Ancora l'antica civiltà di Atlantide e i suoi eredi, con tanto di brame di riconquista, sono al centro anche de *Il mistero della pietra azzurra* (1989), ma in questa occasione non è Mu a debellare la minaccia, bensì una fazione "pacifista" di Atlantide che utilizza il sottomarino Nautilus (con tanto di capitano Nemo) per sconfiggere il nemico. Ancora al mito di Mu è collegata la serie *Esteban* (1982), ambientata nell'America del Sud del XVI secolo, in piena conquista; vi si immagina che le civiltà autoctone siano venute in contatto con extraterrestri, e vi compare addirittura un velivolo metallico dalle sembianze di un condor. Ancora Mu interviene in difesa della Terra nella serie, tratta dall'omonimo fumetto di Go Nagai, *God Mazinger* (1984), solo che questa volta la minaccia non proviene da Atlantide, ma da un fantomatico Impero dei Dinosauri. A questo proposito non si può fare a meno di rilevare come per i Giapponesi Mu rappresenti sempre il bene, contrapposto al male rappresentato da Atlantide: un chiaro esempio di solidarietà fra vicini di oceano.



Progetto del "Condor d'Oro" extraterrestre per il cartone televisivo Esteban, *ambientato nella civiltà Inca.*

200.000 leghe sotto i mari (1971), di Shotaro Ishimori, e *Toriton* (1972) di Osamu Tezuka, rispettivamente un film e una serie televisiva, descrivono la trasformazione degli Atlantidei in esseri anfibi dopo l'inabissamento del loro continente.

L'ipotesi di un intervento extraterrestre nella storia della nostra civiltà viene abbondantemente sfruttato anche all'interno di numerosi film o *serial* televisivi. Fra i primi meritano di essere citati soprattutto il divertente *Lupin III e l'oro di Babilonia* (1985), in cui il noto ladro poco gentiluomo si trova alle prese con degli extraterrestri tornati sulla Terra per recuperare una gigantesca piramide d'oro "smarrita" migliaia di anni prima e sepolta sotto il Madison Square Garden , e lo *special* televisivo *Marine Express* (1979) di Osamu Tezuka. Qui un modernissimo treno sottomarino, che dovrebbe collegare il Giappone alle Hawaii, durante il viaggio inaugurale si ritrova catapultato sull'isola di Pasqua di secoli prima, quando la popolazione locale veniva dominata e sfruttata da un tiranno alieno.
In fatto di terre mysteriose, l'esempio più vicino al mondo di Martin Mystère è *Laputa* (1986), uno splendido lungometraggio, scritto e diretto da Hayao Miyazaki e liberamente tratto dai *Viaggi di Gulliver* di Swift. La storia è incentrata sulla mitica città di Laputa, situata su un'isola fluttuante in cielo e ultimo rifugio di un'antica civiltà in possesso del segreto della levitazione, di immensi tesori e armi dalla terrificante potenza.



NOBUO NAKAGAWA

Sfortunatamente sconosciuto in Italia, Nobuo Nakagawa è stato senz'altro il più importante regista horror del cinema giapponese. Nato il 18 Aprile 1905, Nakagawa fu soprattutto attivo negli anni '50, durante i quali realizzò alcuni veri e propri capolavori tra cui *Kaidan Kasanegafuchi* (1957), *Borei Kaibyo Yashiki* (1958), *Tokaido Yotsuya Kaidan* (1959) e *Jigoku (Inferno*, 1960) con il quale praticamente "inventò" lo *splatter* tre anni prima del creatore "ufficiale" del genere, l'americano Hershell Gordon. Plastico, barocco, surreale, onirico, visionario, dotato di uno stile a mezzo tra Lewis e Ken Russell (un po' più "teatrale" di quest'ultimo), Nakagawa è un regista da riscoprire, un vero "autore" di notevole importanza nel panorama mondiale, ingiustamente trascurato in Occidente (solo ora alcuni suoi film sono reperibili in video in Giappone, Stati Uniti e Inghilterra).
Morì, settantanovenne, il 17 Giugno 1984, due giorni dopo la fine della ventesima edizione della Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro. Un'edizione dedicata proprio al Giappone, in cui - su insistenza di Nagisa Oshima, estimatore e amico di Nakagawa - gli era stato dedicato un piccolo omaggio: la proiezione di due suoi film.

ché le edicole pullulano ormai letteralmente di riviste specializzate sull'argomento, dovrete accontentarvi di leggere il box a pagina 109.

Vampiri coreani, sirene filippine. Se la produzione "mysteriosa" della Corea del Nord (comunista) è praticamente inesistente, gli abitanti della Corea del Sud hanno dimostrato di apprezzare il genere, soprattutto se nelle storie compaiono VAMPIRI e FANTASMI. Due titoli per i cinefili inguaribili: *Wolnyoui Han*, 1980, e *Huphyokwi Yanyo*, 1981, racconti di succhiatori di sangue firmati dal regista Kim Ing Soo. I VAMPIRI hanno successo anche in Malesia, forse perché il vampiro locale è una femmina particolarmente piacente. Specializzate in ruoli di *Pontianak* (o *Penaggalan*, o *Ladngsuir*, così si chiamano i "non morti" in quell'angolo del globo) sono le attrici Maria Menado e Suraya Haron, protagoniste di numerosi film diretti dall'indiano B. N. Rao e dal filippino Ramon Estella. Vampiri compaiono anche nel cinema tailandese, mentre spettri, volpi mannare e donne-serpente si ritrovano spesso in pellicole cambogiane, laotiane e vietnamite. Teste mozzate, smembramenti, donne autoritarie, magie e riti di varie religioni sono i principali elementi del cinema fantastico indonesiano, anch'esso debitore del folklore locale. Prendete la penna e segnatevi i nomi dei due registi indonesiani più attivi nel genere, Sisworo Gautama Putra (alias Sam Gardner) e Ratno Timoer. L'attore più ricorrente si chiama invece Barry Primar. Le Filippine sono invece note per i mediocri film coprodotti insieme agli Americani tra il 1959 e il 1975: *La bestia di sangue, Terrore nell'isola dell'amore, Il terrore ha pelle di donna*. In realtà, il cinema fantastico autoctono è quanto mai interessante e vario: negli anni '50, le Filippine produssero un numero impressionante di film "mysteriosi" ispirati al loro folklore o ai "*komiks*" (fumetti) locali: le avventure di *Ramadal*, l'uomo invisibile, di *Silveria* il cavallo parlante, di *Tulisang pugot*, bandito senza testa protagonista di una leggenda locale. Una delle migliori opere di quel "decennio d'oro" fu senz'altro *Dyesebel* (1953) di Gerardo de Leon, storia di una sirena innamorata di un essere umano; dopo la morte di De Leon (1981), la palma di "maestro del brivido" è passata a Celso A. Castillo, autore di alcune raffinate pellicole degli anni '70 e '80.

CINESI D'OLTREMARE

Chinatown. La presenza di una "Chinatown" o, quanto meno, di un quartiere fittamente popolato da Cinesi, è divenuta ormai una caratteristica tipica di tutte le grandi metropoli occidentali. Eppure le prime grandi emigrazioni



cinesi sono avvenute in tempi relativamente recenti, a partire cioè dalla metà del secolo scorso. Secondo le statistiche ufficiali del tempo, dal 1820 fino al 1845 soltanto *quarantasei* Cinesi erano usciti dalla madrepatria; tra quella data e il 1860 (quando il governo riconobbe ai suoi sudditi il diritto di recarsi all'estero) più di quarantunmila Cinesi emigrarono clandestinamente dal paese. Il modificarsi dell'economia nazionale, dovuto principalmente al colonialismo europeo, aveva infatti spinto milioni di persone, abbagliate dalla possibilità di trovare un lavoro ben retribuito, verso le grandi città della costa; qui gruppi di "reclutatori" al soldo di ditte straniere le imbarcavano in condizioni non migliori di quelle degli schiavi negri verso tutti i paesi che abbisognavano di mano d'opera a bassissimo costo. È noto l'apporto determinante che ebbero gli operai cinesi nella costruzione delle ferrovie nordamericane. Il primo "carico" giunse a San Francisco nel 1848, dove i Cinesi vennero subito battezzati *coolies*, deformazione del termine *Ku li* che significa "fare un grande sforzo per un riconoscimento simbolico".
I "Cinesi d' Oltremare" - come vennero chiamati più tardi gli emigrati - giungevano nelle città straniere senza conoscere la lingua e i costumi, maltollerati dalla popolazione e dalle autorità, esausti per il lungo viaggio, carichi di nostalgia per la loro famiglia e le loro donne (i primi gruppi di emigrati erano composti esclusivamente da individui di sesso maschile, che speravano di far fortuna e tornare in patria); date queste premesse, la nascita di veri e propri ghetti cinesi era inevitabile. Le cosiddette *Chinatown* si svilupparono un po' dovunque nel mondo: quartieri chiusi, privi dei più elementari servizi, spesso controllati da gruppi mafiosi della TRIADE. Questo stato di cose ha cominciato a migliorare solo di recente: basti pensare che gli Stati Uniti hanno concesso la cittadinanza ai Cinesi solo nel 1965, quasi centoventi anni dopo il loro arrivo in America. Del resto l'esistenza di "non cittadini" frugalissimi e dotati di una straordinaria capacità lavorativa fa comodo a molti, ivi compreso alle autorità dei paesi d'origine. Il denaro inviato alle famiglie rimaste in patria costituisce ancora una preziosa fonte di valuta pregiata, sicchè i governi cinesi mantengono rapporti amichevoli con i compatrioti lontani.

COSMOGONIE

L'Adamo Cinese. *"Prima dell'inizio dei tempi, prima che ogni cosa esistesse e che le forze e le qualità del creato si separassero, nell'universo era il caos. In quel tempo nè il cielo nè la terra esistevano, e il caos era simile all'uovo di una gallina. E, infine, l'uovo si schiuse e dall'uovo nacque P'an*

CINESI IN ITALIA

"Perché, quando anche nel lontano Catai da cui veniamo, i fedeli cristiani digiunano e fanno penitenza, gli abitanti di questa città indulgono ai piaceri e ai divertimenti?"
Questa domanda venne posta al vescovo di Milano con tono lievemente scandalizzato da due Cinesi giunti nella capitale lombarda nel lontano 1271. Erano i giorni del Carnevale Ambrosiano, quaresima per tutto il resto del mondo, e con ogni probabilità Sauma e Marco (così erano stati ribattezzati i due Cinesi convertiti in visita in Occidente) riportarono nel loro paese l'immagine di una città dissoluta e amorale.
Chissà, forse anche una città dalla mentalità aperta: quando il primo folto contingente di Cinesi giunse a Milano nel 1918 - 19, i sudditi dell' ex-Celeste Impero non trovarono la minima 'ostilità nei loro confronti; se mai una sorta di divertita curiosità. Provenivano dalla Francia, che, durante la guerra, aveva richiesto mano d'opera a basso prezzo (*coolies*, insomma) da impiegare nelle sue industrie svuotate di personale, e che, una volta conclusosi il conflitto, li aveva espulsi; la loro regione d'origine era il Chekiang, la stessa da cui ancora oggi giunge la maggior parte dei Cinesi "italiani". Dal capoluogo lombardo i "primi" Cinesi si diffusero in tutta la penisola, specializzandosi in varie attività (prima tra tutte



l'artigianato di prodotti in pelle). Appoggiata dai parenti già inseriti nella vita locale (i "Cinesi d'Oltremare" sono anche chiamati i "I Cento Cognomi", proprio perchè appartengono a un numero relativamente basso di famiglie), una seconda grande ondata di emigranti si insediò in Italia tra il 1950 e il 1970. Alla sempre presente motivazione di carattere economico, cominciò ad affiancarsi, negli anni '60, una motivazione di carattere politico: Cinesi delusi dal governo comunista da una parte, e da quello nazionalista dall'altra. A quel periodo risalgono anche i primi arrivi da Hong Kong, sovraffollata da tre colossali ondate di emigranti della vicina Cina Popolare. Un terzo flusso migratorio, infine, continua ininterrotto dal 1970, favorito dal riconoscimento della Repubblica Popolare.
A cosa si deve l'improvvisa proliferazione di ristoranti cinesi nelle grandi città italiane? Il mystero è presto svelato. Cuochi e inservienti di un ristorante cinese sono considerati "Personale straniero specializzato", e questo requisito permette di ottenere un permesso di lavoro che si può richiedere direttamente dalla Cina.

ku, e i componenti dell'uovo si separarono." Così prese vita l'Adamo Cinese, il leggendario "Grande Architetto dell'Universo" rappresentato dall'iconografia tradizionale con un martello e uno scalpello, mentre spezza enormi massi di granito. *"Gli sforzi di P'an Ku durarono diciottomila anni; ogni giorno diventava più alto di due metri, per poter scolpire zone sempre più lontane del Cielo. Quando P'an Ku morì, diede vita ai dettagli del mondo materiale: la sua testa si trasformò nelle montagne; il suo alito divenne il vento, la sua voce il tuono. Il suo occhio sinistro diventò il sole; l'occhio destro si trasformò nella luna; la sua barba si tramutò nelle stelle; i suoi arti e le sue cinque estremità divennero i quattro quarti del globo e le cinque grandi montagne; il suo sangue riempì i fiumi, le sue vene costituirono gli strati delle rocce. Denti e ossa diventarono minerali; il sudore divenne pioggia, e i parassiti che infestavano il suo corpo, ingravidati dal vento, diedero origine alla razza umana."*

Amaterasu l'antica. Così, da pulci e pidocchi, nacque l'umanità secondo la cosmogonia cinese; per fortuna la dea Nuwa provvide a "rimodellare" gli esseri umani plasmandoli - dapprima a mano, poi con l'ausilio della magia - dal fango del Fiume Giallo; il compagno di Nu Kua, Fu Hsi, insegnò agli uomini l'arte della pesca, della cottura e le altre discipline necessarie a sopravvivere, compresa l'arte della divinazione per mezzo degli esagrammi dell'*Yi Ching* (vedere voce MAGIA). Gli abitanti del Giappone si attribuiscono un'origine molto più nobile. Secondo il *Kojiki*, il più antico libro giapponese, dalla pupilla di Izanagi, il maschio della "coppia celeste" Izanagi-Izanami che aveva creato il Sol Levante estraendolo dal caos, nacque la dea Amaterasu (a molti altri dèi era toccata una nascita meno poetica: provenivano da vomito, urina ed escrementi di Izanami). Il fratello di Amaterasu, Susanowo, le prese le cinque fila di gioielli che essa indossava; le tritò con i denti e diede vita a cinque semidei, tra cui Jimmu Tannu, primo imperatore del Giappone e antenato del popolo del Sol Levante.

DIAVOLI E DEMONI

Le dovute scuse. Il mondo asiatico è talmente colmo di diavoli e demoni che in queste poche righe potremo citare soltanto i principali, quindi, considerata la loro malvagità e i loro terrificanti poteri, ci affrettiamo a scusarci con quelli che non abbiamo potuto nominare per mancanza di spazio. Gran parte dei demoni orientali fanno parte della tradizione buddista, e sono gli esatti corrispettivi cinesi e giapponesi di analoghe creature scaturite dagli inferi indiani. Gli *Yasha* (dal sanscrito



Yaksha), per esempio, sono giganti irsuti, con zanne e artigli, la pelle bluastra; i *Ma* (in sanscrito *Mârakâyikas*) sono malvagi folletti che inducono gli umani a convertirsi al Male; i *Pratas* vivono in celle sotterranee o nelle tombe ove furono interrati i loro corpi; sono eternamente affamati e conviene portar loro da mangiare perché non se la prendano con i vivi. Malevoli sono anche i *Kijin*, gli *Shura* (in sanscrito *Ashura*), e i *Jikininji*, demoni antropofaghi che si incontrano nei boschi.

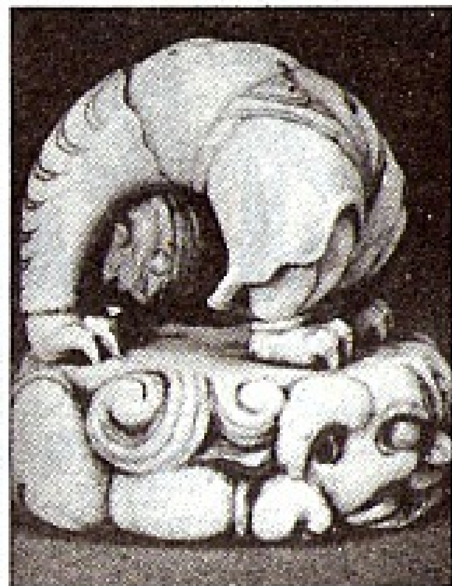
Prettamente giapponesi (perché di origine shintoista) sono invece i *tengu*, descritti in alcuni testi come folletti dal lungo naso, depositari di conoscenze esoteriche (secondo una leggenda, il famoso generale Minamoto Yoshitsune fu istruito nell'arte della spada proprio dai *tengu* di Kurama), mentre in altri compaiono come veri e propri demoni tentatori. Spesso assumono forma di aquila, avvoltoio o corvo; i buddisti li considerano una sottospecie di *Mârakâyikas*. Gli *Oni* sono demoni-carnefici, spesso giganteschi e mostruosi, rappresentati nell'iconografia con testa di toro (*Oni go-zu*) o di cavallo (*Oni me-zu*). In alcuni racconti popolari essi vengono descritti come *"alti due metri, di colore blu, con i capelli rosso fiammante"* oppure "*verdastri, alti tre metri, con tre dita e un unico occhio giallo"*. Spesso l'*Oni* è stato un uomo, divenuto poi demone per desiderio di vendetta o in virtù di una maledizione. Questo concetto di mutazione da uomo in demone trova un suo riscontro nel pensiero neoconfuciano, secondo il quale la parte "ideale" (*haku*) dell'anima (*ki*) si separa con la morte dalla parte sensibile (*kon*); lo *haku* tende all'alto e diventa *Kami* (divinità), mentre il *kon* tende al basso e rimane sulla Terra come demone. In alcuni casi *ki* o *kon* rimangono in uno stadio intermedio, lo *chikon taihaku*, che corrisponde a quella "terra di nessuno" in cui vivono (si fa per dire) i *yurei* (vedere FANTASMI).
I coreani, invece, credono nei Dieci Giudici dell'Aldilà, diavoli che comandano numerosi schiavi, i quali li informano sulla vita di ogni uomo affinché essi possano poi impadronirsi di una delle sue tre ANIME.

DRAGO

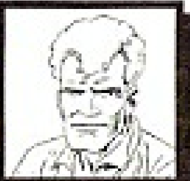
Un buon diavolo. In Occidente il Drago è spesso collegato con il signore del male, il Diavolo, tanto che nelle lingue slave il termine "Drac" designa sia il mitico animale che il sinistro signore degli inferi. In Oriente, invece, il Drago, potente simbolo maschile, signore delle creature dotate di conchiglia (vedere ANIMALI) è considerato una creatura benefica. In Cina i draghi sono signori degli elementi: hanno il compito di portare i temporali e le piogge che irrigano i campi. Il Drago



Ubume, demone giapponese, si presenta ai viandanti con l'aspetto di una vecchia accompagnata da un bambino, quindi chiede loro di reggere per qualche minuto il piccolo. Questi si trasforma in un masso pesantissimo che fa crollare a terra la sfortunata vittima.



Un Oni, *demone carnefice giapponese, raffigurato in un* netsuke *(sorta di bottone per* kimono*) d'avorio.*



ORIENTE MISTERIOSO



Il tipico Drago cinese in un disegno di Galloni; sotto, l'ideogramma del Drago.





L'esercito di terracotta in un disegno di Deidda (vedere MM N. 73).

Celeste (*T'ien Lung*) protegge le abitazioni degli dei; il Drago Spirituale (*Shen Lung*) controlla il vento e la pioggia; il Drago della Terra (*Ti Lung)* ha potere sulle acque dei fiumi; il Drago dei tesori nascosti (*Fu ts'ang Lung)* è il custode delle ricchezze segrete. Nella loro forma animale i draghi hanno un aspetto minaccioso; possono essere rossi, gialli, bianchi, blu o neri; hanno bargigli a forma di perla, corna attorcigliate e lunghe "basette"; sulla nuca portano una gobba magica chiamata *chi'ih mu* che permette loro di volare. Sono coperti esattamente da centodiciassette scaglie, di cui ottantuno subiscono l'influenza dello *Yang* e trentasei dello *Yin* (vedere RELIGIONI). Il saggio Wang Ling li descrisse con "*teste come i cammelli, occhi come i demoni, corna come gli stambecchi, orecchie come le mucche, collo come i serpenti, scaglie come le carpe, stomaci come conchiglie e cinque piedi dotati di artigli*". Incorporano, insomma, le caratteristiche di tutti gli altri animali, esclusa la tigre che è loro mortale nemica. Vivono in fondo alle paludi o in profonde caverne, e il loro sistema nervoso influenza in modo benefico o malefico la superficie terrestre; alcune razze sono malvagie, e devono essere eliminate da coraggiosi cavalieri, i quali, però, dovranno passare il resto della loro vita sul chi vive, perché i parenti dei draghi uccisi sono particolarmente vendicativi.
Nella sua forma umana, il Drago è l'Imperatore della Cina; come la sua controparte animale deve badare al bene del suo popolo, ma anche incutere timore e rispetto.

ESERCITO DI TERRACOTTA

Un mondo sotterraneo. A venti chilometri dalla città di Hsien, una struttura che ricorda vagamente l'hangar di un aeroporto protegge i lavori di scavo che continuano ininterrotti dal 1974, quando alcuni contadini, scavando un pozzo, scoprirono casualmente il fantastico mondo sotterraneo di Ch'in Shih Huang, Imperatore della Cina dal 221 al 206 a.C.. Nel terzo secolo prima di Cristo, 700.000 operai avevano realizzato in trentasei anni di lavoro la dimora ove il sovrano avrebbe goduto il suo eterno riposo; un intero paese nascosto nel ventre di una collina "*con case, negozi, giardini, e le riproduzioni in mercurio di tutti i fiumi della terra*". Il paese era popolato da singolari "abitanti": ben seimila statue di terracotta che raffiguravano (a grandezza naturale e con colori realistici, ora semicancellati dal tempo) altrettanti guerrieri destinati a vigilare sul sonno dell'Imperatore. Ora le statue giacciono in un museo edificato per l'occasione, in attesa, si dice, di prendere vita per combattere allorchè il sarcofago di Ch'in Shih Huang, a tutt'oggi non ancora scoperto, verrà violato dal sacrilego piccone degli archeologi.



EXTRATERRESTRI

Scafandri preistorici. I lettori abituali dell'**Almanacco del Mistero** sanno ormai perfettamente in cosa consiste la cosiddetta "Ipotesi Extraterrestre": manufatti, tradizioni, miti dimostrerebbero (con l'aiuto di abbondante fantasia) che, in un remoto passato, gli alieni non soltanto avrebbero visitato la nostra Terra, ma avrebbero anche influito in modo determinante sull'evoluzione delle civiltà che la popolano. Cina e Giappone sono purtroppo piuttosto avari di queste "testimonianze" (le quali al contrario abbondano nel Vecchio Continente e in Sud America); per la fortuna di Von Daeniken (il più popolare fautore dell'"Ipotesi extraterrestre") e dei suoi seguaci, la civiltà giapponese Jomon ha prodotto, circa cinquemila anni fa, alcune statuette denominate *Dogu* che assomigliano in modo davvero inquietante a personaggi rivestiti di una tuta spaziale. Sul petto delle figure si trovano infatti alcuni aggeggi che possono essere interpretati come bocchettoni per respiratori; il casco (ma i "non credenti" lo ritengono un semplice elmo) reca uno sportellino "di vetro" all'altezza degli occhi.

Sia come sia, i produttori di *Ultraman* - una serie fantascientifica della televisione giapponese conosciuta anche in Italia - hanno utilizzato lo scafandro dei Dogu per rivestire un gruppo di invasori spaziali nemici del popolare supereroe.

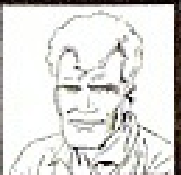


Una statuetta Dogu *e, sotto, il* "Dogu" *cinematografico avversario di* Ultraman *(disegno di Galloni).*



UFO a Oriente. Come in tutto il mondo, anche molti abitanti di Cina e Giappone hanno avuto il privilegio di avvistare un *Unidentified Flying Object* ("Oggetto volante non identificato") sfrecciare silenzioso nella profondità del cielo; in Cina un dipartimento del *Chung Kuo K'o Hsue Yuan* (Accademia delle Scienze) sarebbe addirittura dedicato all'organizzazione della ricerca sugli UFO. Avvistamenti famosi si sono svolti nella provincia di Kanshu (l'11 Giugno 1985 un Boeing 747 in volo tra Pechino e Parigi entrò quasi in collisione con un oggetto volante sconosciuto) e all'aeroporto di Tientsin (16 Ottobre 1980), quando un UFO comparve sui numerosi radar dell'aerostazione.

Il primo avvistamento di UFO nel cielo del Sol Levante, paese in cui hanno sede numerose associazioni ufologiche, risale al 5 Agosto 1952, quando i militari della base americana di Oneida avvistarono un oggetto volante che rimase per qualche minuto fermo sulla verticale della torre di controllo. Famoso è anche un "Incontro ravvicinato del terzo tipo" tra un alieno "dagli strani occhi e dal corpo sottile" e un certo signor Hideichi Amano; questi venne paralizzato da un'insolita





Enciclopedia giapponese dedicata ai fantasmi orientali. Ne elenca più di duecento.



Il fantasma di Okiku, del noto artista di Ukiyoe *(le famose "stampe giapponesi") Tsukyoka Yoshitoshi.*

arma e sottoposto a una specie di *check up* eseguito con un misterioso apparecchio.
Alcuni rappresentanti delle Forze armate giapponesi ammettono l'esistenza degli UFO. *"Gli UFO esistono, e possono venire dallo spazio"* (Generale Kanshi Ishikawa, capo dello staff delle Forze aeree di autodifesa, 1967); *"Ne vediamo spesso nel cielo, e stiamo silenziosamente investigando in proposito"* (Tenente Akira Hirano, capo dello staff delle Forze aeree di autodifesa, 1974).

FANTASMI

Fantasmi cinesi. Il tipico fantasma (*kui o hun*) cinese, così come ce lo descrivono il folklore e i racconti popolari, è quasi sempre femmina, l'ombra tormentata di una donna che è stata infelice in vita. Nel racconto *Yanchi* ("Rossetto") di Pu Songling (vedere box a pag. 119), forse la più famosa *ghost story* cinese, un giovane letterato si innamora dello spettro di una bellissima donna. Tutto il racconto (diffuso in Cina, a Hong Kong, a Taiwan, in Giappone, nel Sud-Est asiatico e adattato per il cinema innumerevoli volte in tutto l'Estremo Oriente) è soffuso di un'atmosfera malinconica, trasognata, mai veramente torbida. È la più classica tra le storie di fantasmi cinesi, che, in definitiva, sono più simili a fiabe o a parabole buddiste piuttosto che alle *ghost stories* occidentali. Le più divertenti sono di solito quelle scritte da autori taoisti, in quanto costituiscono l'occasione per fare dell'ironia o per criticare i seriosi e ipocriti funzionari confuciani (i "borghesi" cinesi, gli *yuppies* dell'antichità locale).
Il ritorno dall'aldilà del *kui* può essere motivato da un rammarico nei confronti della cattiva sorte subita in vita o dall'amore ancora provato per qualcuno vivente (le "passioni ultraterrene" sono molto frequenti nella tradizione cinese); raramente la spinta è il desiderio di vendetta: quest'ultima è una caratteristica più consona ai fantasmi del Sol Levante.

Fantasmi giapponesi. Il Giappone vanta un campionario di creature ultraterrene di tutto rispetto: il volume *Nippon no Yokai*, cioè "Mostri del Giappone", consta di ben 352 pagine, e si limita a elencare solo le più note. Alcune di esse ci sono, in un certo senso, familiari, come gli spettri, che i Giapponesi chiamano *Yurei, Borei, Bake* oppure più rispettosamente, *O Bake*, "Onorabili fantasmi". Non differiscono molto dai buoni vecchi fantasmi occidentali, e sono, generalmente, vittime o protagonisti di drammi di passione e di sangue che tornano come spiriti vendicativi (*onryo*) facendo impazzire dal terrore la loro vittima. Le loro cruente vicende (*bake mono* o *kaidan*) vengono ancora raccontate sulle piazze nei *Kamishabai*,



spettacoli di cantastorie; le più celebri sono quella di *Yotsuya Kaidan*, ("La strana storia di Yotsuya"), a cui si sono ispirati oltre trenta film, e quella di *Borei Kaibyo Yashiki*, la cui protagonista, violentata, poi suicida, si reincarna in un gatto fantasma (vedere ANIMALI) per vendicarsi del suo violentatore.

Ma le "creature" più interessanti sono quelle che non trovano riscontro nel mondo occidentale, perché prodotte da una cultura profondamente diversa dalla nostra. Se ne possono ammirare (?) le fattezze in certe antiche pergamene chiamate *E-Makimono*, illustrate con immagini spesso macabre e truculente. La più nota, probabilmente, la *Signora Serpente Bianco*, protagonista di una leggenda cinese, è una donna con il corpo di serpente che, come la Sirenetta di Andersen, si trasforma per amore in un essere mortale. L'ibridismo e la capacità di trasformarsi sono caratteristiche tipiche dei mostri giapponesi; forse non è un caso che i loro eredi del XX secolo siano i famosi Robot-Transformer. Ci sono volpi che si trasformano in donne, gatti che diventano vampiri e, naturalmente, uomini che si tramutano in lupi; esistono almeno due specie di uomo-granchio, un uomo-cavallo, con il corpo umano e il muso equino, un cavallo-donna (corpo equino e volto umano); un uomo-rospo, una donna-ragno e un uomo-pesce veramente inquietante: provate ad immaginare una carpa che cammina sulle pinne caudali e che al posto del ventre ha un viso dall'espressione intontita. Una rivale della Signora Serpente Bianco è *Yuki Onna*, la Donna delle Nevi, personaggio che si ritrova in miti cinesi, giapponesi e siberiani e che forse ha qualcosa a che vedere con lo Yeti.

C'è un essere con otto occhi, le zanne da vampiro e la lingua lunghissima e puntuta; c'è una strega, *Hi Guruma*, che rapisce i bambini cavalcando nuda una ruota fiammeggiante. C'è *Wa Nyoudo*, un'altra ruota che, al posto del mozzo, ha un volto malefico e sbuffante; ci sono alcune orribili creaturine con un occhio solo e il collo estensibile le quali assalgono a colpi di lingua gli uomini intenti a lavarsi nei bagni pubblici. *Rukuerubi* ha tre occhi e il collo simile a un lungo verme, e vive annidato in una piccola casa; *Mimi Onna* ha due enormi orecchie al posto della testa: su ognuna di esse si trovano un naso, un occhio e una bocca. *Sakadachi Onna*, una bellissima ragazza, cammina sui soffitti insieme alle sue ancelle; *Chyouchin Hi*, una caratteristica "Lanterna Cinese", è dotata di occhi, di braccia e di un'orribile bocca da cui vomita fiamme.

Gli autori autoctoni di *ghost stories* hanno origini eterogenee: drammaturghi *kabuki*, come Mokuami Kawatake, Shinshichi Kawatake III; colti letterati e scrittori, quali Ryoi Asai, Akinari Ueda, Kyoka Izumi, Edogawa Ranpo; cantastorie



Due immagini del "Fantasma-lanterna di Oiwa" realizzate dagli artisti Ukiyo-E *Shunkosai Hokusei e Utagawa Kuniyoshi (sotto).*



BOX

STORIE DI FANTASMI ORIENTALI

BOTAN DORO

Conosciuta in innumerevoli versioni, compilata in epoche diverse da Shinshichi III, Encho e Lafcadio Hearn, *Botan Doro* ("La lanterna con l'ornamento di peonie") costituisce la classica "eccezione che conferma la regola": infatti questo famoso racconto di fantasmi non possiede quelle caratteristiche di rancore e vendetta tipiche degli spettri giapponesi, ma ciò è spiegabile con l'origine squisitamente cinese del racconto.
Botan Doro narra della bella O-Tsuyu, figlia di un potente *hatamoto* (un alto grado di Samurai), Heizayemon Iijiman. La ragazza vive in una villa, che il padre ha fatto costruire appositamente per lei, in compagnia della fedele domestica O-Yone. Un giorno il medico di famiglia, Shijo Yamamoto, va a far visita alla fanciulla conducendo con sé il bel Samurai Shinzaburo Hagiwara. I due giovani si innamorano a prima vista e O-Tsuyu, quando Shinzaburo sta per andarsene, gli sussurra "*Ricorda! Se non tornerai a trovarmi ancora, certamente ne morirò!*". Egli vorrebbe tornare ma l'etichetta gli impone di farlo solo se il dottore acconsentirà ad accompagnarlo. Ma il vecchio medico, che si è accorto dell'amore appena sbocciato, teme che il padre di O-Tsuyu, contrariato, gli faccia tagliare la testa; così non si fa più vivo. O-Tsuyu muore di dolore e la fedele O-Yone la segue nella tomba poco dopo. Dopo averlo saputo Shinzaburo si ammala, ma si rimette, pregando per la donna che è morta d'amore per lui. Una notte però, al giovane compaiono le due donne (O-Tsuyu tiene in mano un *Botan Doro*, da cui il titolo del racconto) che gli dicono che non sono morte ma credevano che lui lo fosse. Successivamente, resosi conto che si tratta di due spettri, il giovane si rivolge a un esorcista. Ma ormai il suo *karma* - destino - è segnato: combattuto fra l'amore e la paura dei fantasmi, verrà ritrovato a letto privo di vita; al suo fianco, uno scheletro di donna le cui mani stringono il suo collo in una morsa mortale.

KASANEGAFUCHI

Compilata, nella versione più popolare, dal cantastorie Encho San'yutei (1839-1900), la storia di *Shinkei Kasanegafuchi* ("Il racconto del baratro di Kasane") era così nota in Giappone che per anni la parola "Kasane" divenne sinonimo di "storia di fantasmi". Si narra di Soetsu, massaggiatore di Shinzaemon Fukani, che viene ucciso da quest'ultimo, poi perseguitato dallo spettro del massaggiatore; spaventato, uccide per errore la propria moglie. In seguito la figlia di Soetsu, Toyoshiga, divenuta maestra di musica, si innamora di Shinkichi, figlio adottivo di Fukani. Ma Shinkichi si innamora di Ohisa, allieva di Toyoshiga. Quando quest'ultima viene a saperlo, ne muore per il dispiacere e il suo fantasma torna per perseguitare i due giovani finché Shinkichi, per errore, uccide Ohisa e poi, impazzito e disperato, si getta nello stagno di Kasane e vi sprofonda.

YOTSUYA KAIDAN

Indubbiamente la più famosa *ghost story* giapponese, *Yotsuya Kaidan* ("La strana storia avvenuta a Yotsuya"), scritta nel 1825 dal drammaturgo *kabuki* Nanboku Tsuruya IV (1755-1829), ebbe un incredibile numero di rielaborazioni e imitazioni, e più di 30 versioni cinematografiche (una delle migliori fu quella di Nobuo Nakagawa, del 1959). La trama: il *Ronin* (vedi SAMURAI) Iemon è sposato con una donna giovane e bella, Oiwa, che ha appena partorito. Ma Iemon è un bell'uomo e la figlia dei vicini, Oume, è innamorata di lui. Per distoglierlo dalla moglie, Oume, aiutata dai genitori, fa bere a Oiwa, come se fosse una medicina utile a rimettersi dalle fatiche del parto, una pozione che la rende orribile a vedersi. Quando Iemon torna a casa, trova la moglie mutata in un mostro e, spaventato, fugge. Alcuni amici lo consigliano di separarsi da lei per sposare Oume. Iemon si lascia convincere, ma poiché non ha il coraggio di dare la notizia alla moglie comincia a maltrattarla, sperando che se ne vada di sua spontanea volontà. Kohei, fedele servitore della famiglia che ambiva però alle grazie muliebri di Oiwa, viene spinto

da Iemon ad approfittare della donna. Ma Oiwa è ormai un mostro, e Kohei fugge. Più tardi, durante l'assenza del marito, disperata Oiwa si uccide. Al ritorno Iemon prende atto senza rimorso dell'accaduto. Uccide l'incomodo Kohei e fa sparire i due corpi nel fiume. Si preparano i festeggiamenti per le nuove nozze, ma quando Iemon si avvicina a Oume vestita a nozze e le scosta il cappuccio di seta bianca dal viso, crede di vedere il volto di Oiwa, la colpisce con la *katana*, e scopre di aver ucciso la sua nuova sposa. Mentre fugge come impazzito incontra il fantasma di Kohei, lo trafigge, ma si rende conto d'aver assassinato il neo-suocero. Perseguitato dalle visioni di Oiwa e Kohei che lo chiamano dalle acque del fiume, Iemon si getta nei flutti e lì perisce.

YUKI ONNA

Apparsa anche in uno degli episodi del film *Sogni* di Akira Kurosawa, la cosiddetta "Donna delle Nevi" (*Yuki Onna*) è uno spirito di bellissima fanciulla dagli occhi stupendi che appare ai viaggiatori nella tormenta. Il racconto più famoso che la riguarda (contenuto, tra l'altro, nell'antologia *Kwaidan* di Lafcadio Hearn, Biblioteca delle Silerchie, Edizioni Il Saggiatore) racconta di due taglialegna, Mosaku e Minokichi, il suo giovane apprendista. In una notte di tormenta, i due trovano riparo in un capanno abbandonato. Addormentatosi, a un certo punto Minokichi si sveglia e vede una donna vestita di bianco che sta soffiando su Mosaku del bianco fumo lucente. La donna, allora, si volge a lui e gli dice *"Volevo fare anche a te quello che ho fatto a lui ma poi ho pensato che eri così giovane e ho cambiato idea. Sei così bello! Per il momento non ti farò del male, ma non dovrai mai raccontare a nessuno quello che hai visto in questa notte, perché altrimenti tornerò ad ucciderti!"*. Detto ciò, scompare. Mosaku non si risveglia: è morto, congelato dal fiato della misteriosa visitatrice. Tempo dopo, in una sera piovosa di primavera, Minokichi incontra una graziosa fanciulla, Yuki. Il giovane finisce per sposarla e ad avere da lei cinque figli. Ma una sera Minokichi decide di raccontarle quello che ha visto quella notte. Yuki, infuriata, grida: *"Ero io quella donna! Ti dissi che ti avrei ucciso se mai avessi fatto parola con qualcuno, ma ora come posso ucciderti? Che ne sarebbe di questi poveri bambini innocenti?"*. Detto questo il suo corpo si dissolve in una bianca nebbia lucente. Minokichi non la rivedrà mai più.

POE CON GLI OCCHI A MANDORLA

Due raccolte orientali di storie soprannaturali sono paragonabili, fatte le doverose distinzioni, ai notissimi *Tales* (1840) di Edgar Allan Poe.
Il cinese Pu Songling (1640-1715) ha uno stile realista, documentario, "da giornalista", esattamente come Poe (il quale era stato appunto un ottimo giornalista oltre che scrittore e traduttore), che trova la sua espressione migliore in racconti come il più volte citato *Yanchi* ("Rossetto"), *Hua pi* ("Il ritratto sul muro"), *Hsianü* ("La fanciulla cavaliere-errante"), *Luyinü* ("La ragazza vestita di verde") e moltissimi altri, riuniti nella celebre antologia *Liaochai chiyi* ("I racconti straordinari dello studio Liao"). Completato verso la fine del XVII secolo, questo testo circolò largamente come manoscritto, anche se fu pubblicato ufficialmente solo una cinquantina di anni dopo la morte dello scrittore. Contiene oltre quattrocento racconti, la maggior parte mai tradotti. È possibile leggerne alcuni in italiano nelle antologie *L'Ospite Tigre e altri racconti*, di Pu Songling (edizioni TEA), *Fiabe e storie cinesi* (Edizioni Arcana), *Spettri e fantasmi cinesi* (Edizioni Theoria).

Il corrispettivo giapponese di Pu, Akinari Ueda (1734-1809), fu invece erudito, poeta, spirito illuminato e "maestro del tè". È ricordato soprattutto per la raccolta *Ugetsu Monogatari* (1768, ma pubblicata solo nel 1776) di cui oggi è possibile leggere una bella traduzione italiana nella collana *Mille Gru* dell'editore Marsilio con il titolo *Racconti di pioggia e di luna*. Da due storie di questa antologia, il regista Kenji Mizoguchi trasse, nel 1953, il capolavoro *Racconti della pallida luna d'Agosto*.

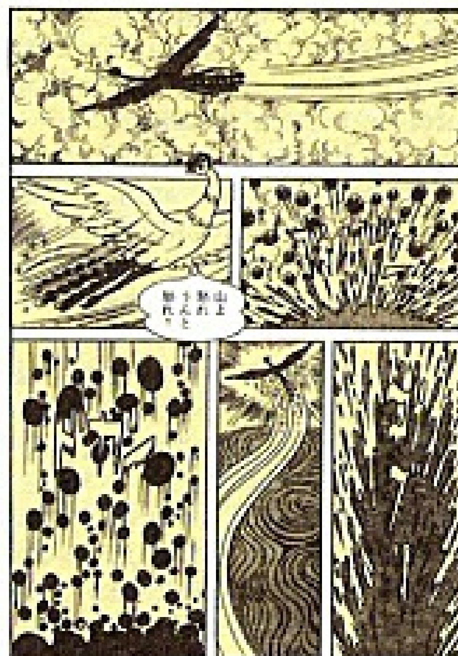


come Encho San'yutei. Essi spesso si limitarono a riscrivere nuove interpretazioni delle stesse storie, non più "di moda" o semplicemente non più ricordate nelle vecchie trascrizioni.

FENICE



La Fenice cinese e, sotto, Hi no Tori, *la Fenice giapponese in un fumetto di Osamu Tezuka.*



La **Fenice**, potente simbolo femminile, è un meraviglioso uccello dalle penne d'oro e porpora e dal canto melodioso. È immortale, perchè, all'avvicinarsi della morte, erige un rogo su cui si lascia bruciare, e rinasce quindi dalle proprie ceneri. La Fenice cinese si chiama *Feng*, ed è "*adornata di tutto ciò che di più splendente può abbellire un uccello*". Poichè non si nutre di esseri viventi, è particolarmente apprezzata dai Buddisti, che la considerano simbolo di pace e prosperità, e compare esclusivamente nei periodi sereni. È stata avvistata per la prima volta durante il regno di Huang Ti, attorno al 2600 a.C.; due Fenici hanno nidificato sul palazzo dell'Imperatore Yao nel 2350 a.C.; è ricomparsa moltissime altre volte, a segnalare i regnanti più illuminati. Anche in Giappone la Fenice (*Hi no tori*, ovvero "Uccello di fuoco") ha segnalato i grandi momenti dell'evoluzione del paese. Osamu Tezuka, considerato il Disney giapponese, ha illustrato la sua lunghissima saga (da cui ha tratto anche un famoso film di animazione) a partire dal 1967. Secondo Tezuka *"Esiste una forma di energia pura nel cosmo: per gli uomini è la leggendaria Fenice, la fonte della vita. E la ricerca della Fenice è lo scopo che l'uomo persegue fin dagli albori del mondo"*.

GODZILLA & COMPANY

Terrore atomico. L'origine dei *Kaiju Eiga*, i film giapponesi interpretati da mostri giganteschi, ha radici precise e facilmente identificabili: il leggendario *King Kong* di Ernest B. Schoedsack del 1933, e, soprattutto, i giganteschi protagonisti dei film di fantascienza statunitensi nati sull'onda del successo de *Il risveglio del dinosauro* di Eugene Lourie (1953). Ma dietro **Godzilla**, il dinosauro-drago di cui ci occuperemo tra qualche riga, ci sono altre, ben più inquietanti componenti. Il "Re dei Mostri" viene infatti risvegliato dal suo sonno millenario dalle radiazioni generate da un'esplosione atomica, e materializza l'angoscia, la paura e l'orrore dell'unico popolo che ha sperimentato di persona gli effetti devastanti dell'energia nucleare.

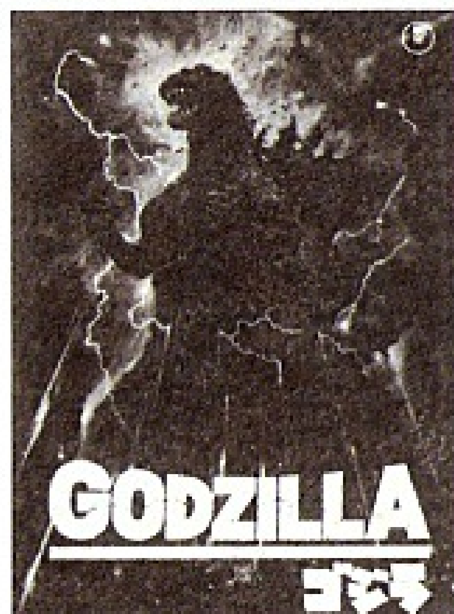
Non basta. Godzilla rappresenta anche la "minaccia che viene dal mare" particolarmente sentita da tutte le popolazioni isolane; le incognite sull'immediato futuro, il senso della distruzione (all'uscita del primo film della serie erano trascorsi



solo nove anni dalla fine della guerra), la paura della povertà. E, ancora, dalla storia di Godzilla traspare un'altra marcata caratteristica giapponese, il "nippocentrismo": minacciare il Giappone equivale *invariabilmente* a minacciare il mondo intero, e solo uno scienziato del paese del Sol Levante è in grado di neutralizzare la minaccia.
Insomma, dietro a quel bestione un po' sempliciotto si celano molte sfaccettature dell'animo giapponese.

Gorilla Balena. Il primo Godzilla (ma in Giappone si chiama *Gojira,* unione delle parole *Go*rilla e Ku*jira*, "Gorilla" e "Balena") comparve sugli schermi giapponesi il 3 Novembre 1954, diretto da Ishiro Honda e animato dagli effetti speciali di Eiji Tsuburaya. Le sue proporzioni gigantesche, e il suo alito infuocato simile a quello dei draghi delle leggende lo rendono virtualmente invincibile; in una scena divenuta memorabile e ripetuta fino alla noia nelle successive pellicole del genere *Kaiju Eiga*, dopo aver fatto scempio di non si sa quanti giapponesini occhialuti, il mostro riduce in briciole Tokyo e ne distrugge la caratteristica antenna della radio, costruita su modello della torre Eiffel. Insomma, nella sua prima apparizione Godzilla si comporta davvero da "villain"; ma, a partire dal film successivo fino al quindicesimo, va sempre più perdendo le sue caratteristiche negative fino a diventare il difensore ufficiale del Giappone (cioè del mondo) da ogni sorta di minaccia aliena, o, addirittura, il protagonista di episodi "demenziali" come *Il figlio di Godzilla, L'invasione degli Astromostri, Il ritorno di Godzilla, Gli eredi di King Kong* e del "cult movie" *Godzilla furia di mostri.* In quattro ulteriori pellicole - la diciannovesima, *Gojira tai Mosura*, uscirà in Giappone alla fine del 1992 - il "Gorilla-Balena" è tornato cattivo, e ha ripreso il suo ruolo originale di emblema delle paure del paese. Paure di nuovo genere, ben espresse nel "cult movie" *Gojira tai Biollante* ("Godzilla contro Biollante"): l'inquinamento, la ricerca di valori occidentali a scapito di quelli tradizionali e, soprattutto, la frenesia capitalista da cui neppure il "Re dei Mostri" è rimasto indenne. Come un divo in carne e ossa, Godzilla è un ospite conteso dalle varie serie fantascientifiche della televisione giapponese; è comparso in disegni animati e fumetti, e la sua immagine si vende a milioni di pezzi trasformata in ogni genere di oggetto.

***Dai Kaiju* per tutti.** Si chiamano Rodan, Baran, Mosura, Magma, King Gidorah, Manda: sono alcuni dei *Dai Kaiju* ("Giganteschi animali mostruosi") creati dopo Godzilla dalla casa di produzione *Toho* e dall'effettista Eiji Tsuburaya. Tutti malvagi, tutti decisi a distruggere il Giappone e il mondo, sono caratterizzati dall'estrema semplicità con cui vengono









Godzilla *al cinema e nei fumetti, e, sotto,* Gamera, *la tartaruga gigante.*





FUNGHI VELENOSI

Sette passeggeri di un piccolo *yacht* naufragano su un'isola deserta, e si ritrovano presso il relitto di una nave frequentato da misteriose presenze notturne.
Il cibo scarseggia: l'unica fonte di alimentazione sono alcuni coloratissimi e gustosissimi funghi di una specie sconosciuta. Ma, consumandoli, i naufraghi si trasformano lentamente in mostruosi uomini-fungo. L'unico superstite, riuscito miracolosamente a tornare in Giappone, lancia l'allarme ma non viene creduto...neppure quando il suo volto comincia a essere devastato da una malefica muffa...
Questa è la trama di *Matango il mostro*, diretto nel 1963 dal "mago" Ishiro Honda. Liberamente ispirato al racconto *The Voice in the Night* di William Hope Hodgson, visionario, inquietante, ottimamente fotografato, con scenografie deliranti, *Matango* è indubbiamente uno dei migliori esempi del cinema "di mostri" giapponese. Un piccolo *Cult Movie*, da registrare se mai verrà trasmesso a tarda ora da qualche rete minore.



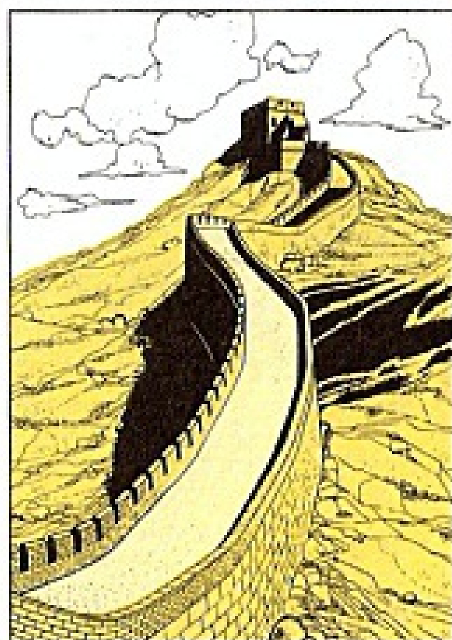
animati. Non si tratta, infatti, di modelli ripresi a "passo uno" come quelli usati da Willis O' Brien di *King Kong* o dal suo allievo Ray Harryhausen, ma di attori che indossano costumi più o meno ridicoli da lucertolone o da falena gigante. La moda per il mostro si è estesa alla televisione (nella serie *Ultraman*, nota anche in Italia, compare un diverso avversario-mostro in ogni episodio) e alle altre case di produzioni cinematografiche. Un classico rivale di Godzilla (ma questa volta al botteghino, e non per la conquista della Terra) è *Gamera*, una tartaruga marina volante comparsa in varie pellicole del produttore Masaichi Nagata per la *Daiei*. Anche se d'aspetto terrificante (possiede delle terribili zanne, sputa fuoco e ha quattro reattori fiammeggianti che spuntano al posto delle zampe dalle aperture della corazza), Gamera è buona come il pane, e le sue demenziali avventure sono indirizzate a un pubblico infantile (a partire dal quinto film della serie, le denominazioni dei mostri antagonisti furono scelte dai giovani lettori del settimanale a fumetti *Shonen Magazine*), quasi a dimostrare che non tutto ciò che è brutto è necessariamente malvagio. Occhio alla pagina dei cinema del quotidiano della vostra città: se qualche sala di infima visione propone *Attenzione: arrivano i mostri, Gamera contro il mostro Gaos, Il mostro invincibile, King Kong contro Godzilla, King Kong, l'impero dei draghi*, non fatevi trarre in inganno dai titoli (mal tradotti dai distributori di casa nostra), e sappiate che il loro protagonista è l'invincibile tartaruga-*cult*. Non perdete l'occasione di arricchire la vostra cultura e precipitatevi a vederli, senza dimenticare le trombette e le "raganelle" con cui, negli anni '60, un'agguerrita corte di appassionati di *Kaiju Eiga* - di cui faceva parte chi scrive - festeggiava rumorosamente l'apparizione dei mostri o la scena della distruzione della torre di Tokyo.

GRANDE MURAGLIA

Il muro lungo diecimila *Li*. A poco più di un'ora di treno o di auto da Pechino, presso il passo di Badaling, si può ammirare uno dei più straordinari spettacoli della Terra. La Grande Muraglia (*Wang Li Ch'an Ch'eng*, "il lungo castello che misura diecimila *Li*") si snoda nel Nord della Cina per più di seimila chilometri (cioè due volte la lunghezza delle coste italiane), dal Mar Giallo alle pendici settentrionali dell'altopiano di Ch'inghai; la sua altezza media è di 7/8 metri, la larghezza di 6 metri; è dotata di un semplice parapetto verso sud, di un parapetto merlato verso nord, e di una torre di osservazione alta 12 metri ogni 2/300 metri. Più che di una sola muraglia, si tratta di una serie di opere militari tra loro collegate secondo criteri difensivi piuttosto eterogenei. L'edificazione



di quest'opera titanica, avvenuta con il contributo non certo volontario di migliaia e migliaia di prigionieri di guerra, iniziò nel 214 a.C, durante il regno dell'imperatore Ch'in Shih Huang ; conobbe un periodo di massimo impegno tra il IV e il VII secolo d.C., e proseguì addirittura fino al XVII secolo d.C., sotto la dinastia dei Ming, e in questo senso la lunghezza dei lavori della muraglia vanta un altro primato assoluto. Suo scopo originario era la difesa dai cavalieri mongoli *Hsiung No* (gli Unni); ma la presenza di un confine così tangibile e poderoso contribuì a rendere ancor più ermetica la già istintiva chiusura cinese nei confronti del resto del mondo. Nel 1925 lo scrittore Lu Ch'un, sostenitore della necessità di uscire da questo millenario isolamento, compose la poesia intitolata *La nostra meravigliosa Grande Muraglia*, che così si conclude: "*Quando finiremo di rinforzare la Muraglia con nuovi mattoni? Sia maledetta questa meravigliosa Grande Muraglia*" .



La Grande Muraglia in un disegno di Galloni.

IMMORTALI

Vivono tra noi. Se nella tradizione occidentale l'immortalità viene identificata come una sorta di maledizione (è famosa la leggenda di Aasvero, l'Ebreo errante costretto a vagare senza meta per tutta l'eternità), nel Celeste Impero essa è considerata un premio riservato a pochissimi (finora soltanto otto) eletti. Gli "Immortali" occupano una posizione a mezzo tra gli dèi e i fantasmi; in un certo senso e fatte le debite differenze potremmo equipararli ai santi della religione cattolica, i quali vengono "venerati" ma non "adorati" come la Divinità.

Cinque degli "Otto Immortali" sono nati durante la dinastia T'ang (619-906 d.C.); il più famoso è Lu Tung Pin, considerato apportatore di buona fortuna. Possiede una spada magica in grado di combattere da sola (un "classico" ripreso moltissime volte nei romanzi cinesi di cappa e spada) e si fa accompagnare da un elfo.

Gli Immortali vivono in una sorta di "isola galleggiante" dove crescono alberi i cui frutti donano l'immortalità. L'Imperatore Giallo Ch'in (III secolo d.C.), grande appassionato di magia ed esoterismo, organizzò molte spedizioni per ritrovarla, ma invano.

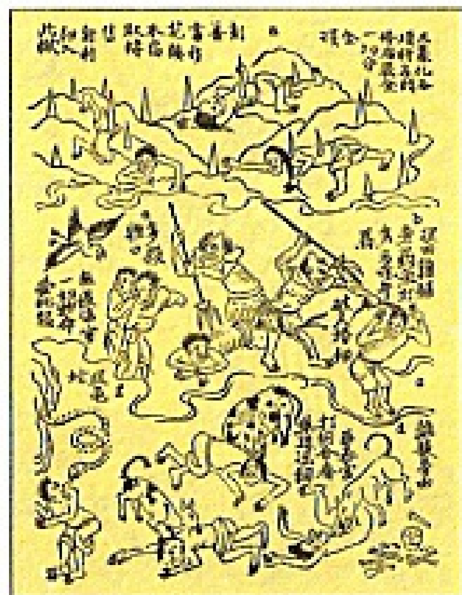


Lu Tung Pin, il più famoso degli "Otto Immortali".

L'Elisir di lunga vita. I maghi taoisti offrivano una vasta serie di filtri per allungare la vita. Lo *Hsien Tan* era una mistura di solforato di mercurio, solforato di arsenico, zolfo e altri prodotti chimici, preparata secondo ricette non dissimili da quelle con cui gli alchimisti occidentali tentavano di fabbricare il famoso "Elisir di lunga vita"; il *Ling Chi* o "Pianta del-



La conclusione della fiaba coreana dedicata alla "Fonte della giovinezza" . L'illustrazione è di Lee Han-Joong.



Gli orrori dell' inferno buddista in un' antica illustrazione cinese.

l'Immortalità" doveva essere bevuto in una specie di decotto (da noi fu "scoperto" negli anni '50, e, ribattezzato Fungo Cinese, scatenò un'improvvisa moda); anche la madreperla, ingerita a piccole dosi, favoriva l'eterna giovinezza (grazie a questa cura, il Matusalemme cinese P'eng Tsu visse per ottocento anni). Il filosofo Huai Nan Tzu scoprì l'"Elisir di lunga vita" nel 121 d.C.; lo bevve e volò in cielo (!). Da lì, lasciò cadere la fiala che conteneva il magico liquido; gli animali del suo cortile lo bevvero e raggiunsero il padrone in paradiso.

La fonte della giovinezza. La leggendaria sorgente ricercata dai viaggiatori medioevali potrebbe trovarsi in Cina, presso le montagne K'un Lun, nella misteriosa isola di Ying Chou, oppure da qualche parte in Corea: in una fiaba popolare di quel paese essa viene scoperta casualmente da due poveri contadini, che bevono un sorso della sua acqua e ritornano immediatamente giovani. Venuto a conoscenza dell'accaduto, un prepotente signorotto costringe i due a rivelare l'ubicazione della fonte; ma è tale la sua avidità che esagera nel bere e diventa bambino. Il finale è indicativo della filosofia di molte religioni orientali, che non precludono una "seconda opportunità": il piccolo viene adottato dai contadini, cresce insieme a loro, e - questa volta - diventa un uomo saggio e stimato.

INFERI

Sette settimane. Per Cinesi, Giapponesi e Coreani (e Vietnamiti, Laotiani, Birmani, Tailandesi), l'inferno - anzi *gli* inferi - per antonomasia sono quelli della religione buddista, benché esistano anche un inferno taoista (si trova nel regno sotterraneo di Fong-Tu) e uno scintoista, frequentato in particolare dagli abitanti del Sol Levante. L'inferno buddista è retto da Yama, originariamente dio celeste del pantheon ariano, poi trasformato dai seguaci di Brahma e dai Buddisti nel supremo reggitore dell'Ade e tormentatore dei dannati. Di colorito verde, gli occhi infiammati, seduto su un bufalo, neppure Yama se la passa troppo bene: per tre volte ogni ventiquattr'ore, infatti, un demone gli versa in bocca rame fuso, forzandolo a inghiottirlo; un tormento che gli permetterà, una volta scontati i suoi peccati, di reincarnarsi come Budda ("illuminato") con il nome di "Re dell'Universo". Dopo la morte, sia peccatori sia uomini senza peccato raggiungono l'*Avici*, situato centomila chilometri al di sotto di un vasto oceano al centro della Terra, un disco spesso seicentomila chilometri. Li attende un viaggio di sette simboliche "settimane", in ognuna delle quali il viandante deve superare terribili prove; se in vita si è comportato bene verrà risparmiato e



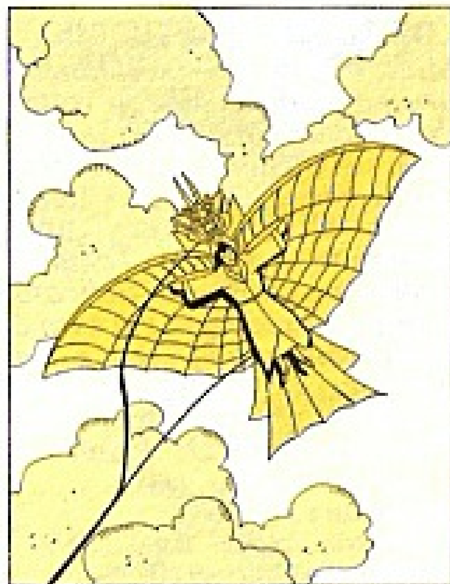
passerà alla prova successiva, altrimenti dovrà subire terrificanti torture. Alla sesta settimana, il pellegrino deve superare un ponte largo tre centimetri e alto trentatremila metri (i buoni, però, passano per un'altra strada) sotto il quale si trova un vortice da cui emergono le teste di enormi serpenti affamati di carne umana. Nella settima viene finalmente condotto alla "Ruota della legge", che decreterà il suo destino finale. Il punto più profondo dell'Avici è il *Majjima Nikaya*, ossia "il luogo dell'errore", destinato ai peccatori più perversi. È diviso in ottantaquattromila inferni diversi, di cui i principali sono "gli otto inferni caldi" e "gli otto inferni freddi", in cui i dannati subiscono le più insopportabili torture.
Gli inferi scintoisti sono governati da Emma-O (corrispondente al demone indiano Yamaraga), che detta le sue sentenze assistito da Miru-Me e Kagu-Hana, due teste alle quali non sfugge alcun peccato. Tra i demoni si trovano i terribili *Oni* (vedere DIAVOLI) con teste di toro e cavallo; una delle punizioni più clementi è il supplizio della sega (*nokogiribiki*) che consiste nel tagliare a poco a poco il collo o il tronco del dannato con una sega di bambu.

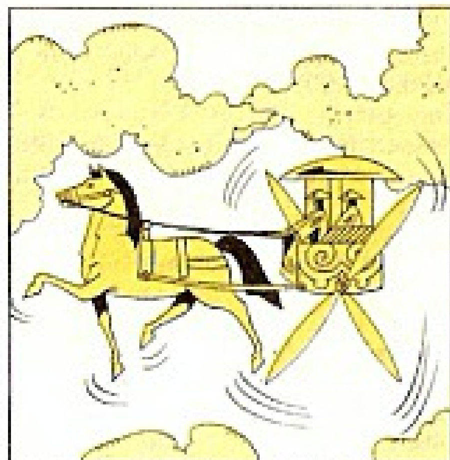
INVENZIONI CINESI

La terra delle invenzioni. Nel misterioso paese che ci ha dato l'ESERCITO DI TERRACOTTA e la GRANDE MURAGLIA, molte invenzioni si sono sviluppate con anticipo rispetto al resto del mondo. Qui di seguito ne troverete qualcuna tra le più curiose e "inedite" in Occidente.

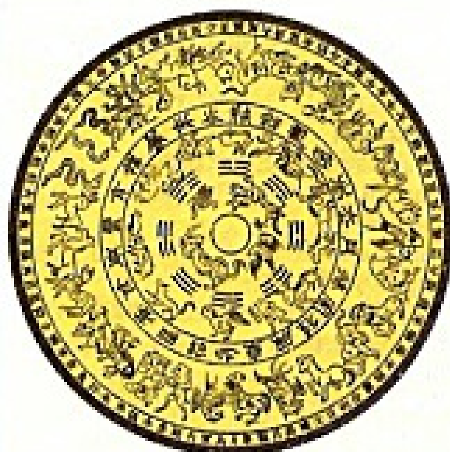
La fontana a vibrazione è un recipiente di bronzo a forma di catino e dall'aspetto del tutto normale. Le sue proporzioni - il diametro, l'altezza, lo spessore del metallo - sono però calcolate in modo tale che, soffregandone i manici, si crei una vibrazione in grado di far sollevare un'"onda stazionaria" d'acqua, una specie di colonna liquida, che può raggiungere i novanta centimetri di altezza. L'"onda stazionaria" è un fenomeno fisico complesso: tutte le forze che, normalmente, creano e distruggono un'onda devono in questo caso essere perfettamente bilanciate. Il segreto della "fontana a vibrazione" è andato perduto da secoli nella stessa Cina, e le poche "fontane" ancora funzionanti vengono conservate nei musei o vendute a prezzi altissimi dagli antiquari.

Gli specchi magici cinesi non hanno nulla a che vedere con Biancaneve. Inventati intorno al V secolo d.C., sono realizzati in bronzo; la parte riflettente, levigatissima, è lievemente convessa; la parte posteriore è decorata con disegni, ideogrammi, bassorilievi. Quando lo specchio viene posto





Invenzioni cinesi: il volo mediante aquilone e il fantastico "cocchio aereo" (disegni di Galloni). Sotto, uno "specchio magico" della dinastia T'ang (618-905).





CON SECOLI D'ANTICIPO

Molte invenzioni cinesi hanno preceduto di secoli e, a volte, di millenni, analoghe invenzioni occidentali. Nella tabella che segue, tratta da China, Land of Discovery and Invention *di Robert Temple, dopo l'invenzione è indicato l'anno o il secolo in cui essa è stata realizzata in Cina, e, tra parentesi, il numero di anni trascorso fino alla sua "riscoperta" in Occidente.*

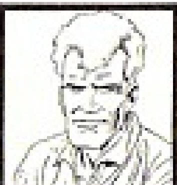
Agricoltura
Trebbiatrice rotante - II a.C. (2000)
Astronomia e cartografia
Scoperta delle macchie solari - IV a.C. (2000)
Proiezioni nello stile di Mercatore - VI d.C. (900)
Ingegneria
Sospensione cardanica - II a.C. (1100)
Trivellazione per l'uso di gas naturali - I a.C. (1900)
Tecnologia domestica e industriale
Petrolio come carburante - IV a.C. (2300)
Carta - I d.C. (1300)
Fiammiferi - 577 d.C. (1000)
Orologio meccanico - 725 d.C. (585)
Stampa a caratteri mobili - 1045 d.C. (400)
Carte da gioco - IX d.C. (400)
Carta moneta - IX d.C. (850)
Medicina
Endocrinologia - II a.C. (2100)
Siero antivaioloso - X d.C. (800)
Matematica
Valore di π (dieci decimali) - III d.C. (1200)
Magnetismo
Bussola - IV a.C. (1500)
Induzione magnetica - XI d.C. (600)
Scienze fisiche
Sismografo - 130 d.C. (1400)
Trasporti
Paracadute - II a.C. (1700)
Mongolfiera - II a.C. (1400)
Guerra
Guerra chimica (Gas, fumogeni, lacrimogeni) - IV a.C. (2300)
Lanciafiamme - X d.C. (1000)
Bombe-carta e granate - 1000 d.C. (400)
Mine marine - XIV d.C. (600)
Cannoni e mortai - 1120 d.C. (300)

davanti a una fonte di luce e angolato in modo di proiettare una "gibigiana" sul muro, nel riflesso compare *anche la decorazione sul retro*, in tutti i più minuti dettagli, come se il bronzo fosse divenuto d'improvviso trasparente.
Solo nel 1932 il cristallografo inglese Sir William Bragg, dopo lunghi e complessi esami ottici, è riuscito a trovare una spiegazione del fenomeno. Lo specchio veniva fuso completo del bassorilievo posteriore, ma con la faccia riflettente *piatta*, priva cioè della convessità, che veniva ottenuta con un paziente lavoro di finitura. Lo "snervamento" cui era sottoposto il metallo durante la lavorazione dava luogo a un fenomeno ancora poco noto ai cristallografi: le parti ove lo specchio era più sottile divenivano automaticamente più convesse; in parole povere, "uscivano più in fuori" di quelle ove lo spessore era maggiore, riprendendo punto per punto il disegno sul retro. Le differenze di convessità - talmente microscopiche da risultare invisibili a occhio nudo e non poter essere rilevate dal tatto - venivano lievemente accentuate da una patina di amalgama di mercurio. Quando lo specchio riflette la luce, la proiezione ingrandita dalla convessità rivela le imperfezioni della superficie (identiche al motivo del dorso), dando l'impressione che il bronzo sia trasparente.

La macchina cibernetica anticipa la moderna meccanica di precisione. Veniva chiamata anche *il carro che punta verso sud*, perché indicava costantemente questa direzione, ma il suo funzionamento non ha nulla a che vedere con quello della bussola. Il meccanismo era montato su un grosso carro, lungo, largo e profondo circa tre metri e sormontato dalla statua di un "immortale", cioè un saggio che aveva raggiunto l'immortalità. Il braccio della statua era alzato, e indicava verso una direzione, il sud; quando la strada compiva una curva anche la statua ruotava, mantenendo sempre l'indice puntato nella giusta direzione. Il segreto? Una serie di ingranaggi accuratamente "programmati" che collegavano le ruote alla statua. Carro e ingranaggi venivano tarati dopo la fabbricazione in modo che, a ogni spostamento a destra o a sinistra delle ruote, corrispondesse uno spostamento della statua. La precisione necessaria per costruire l'apparecchio è notevole: una differenza dell'1% tra la circonferenza delle ruote provoca infatti un errore del 90% nella direzione indicata dalla statua.

LINGUE DEL DIAVOLO

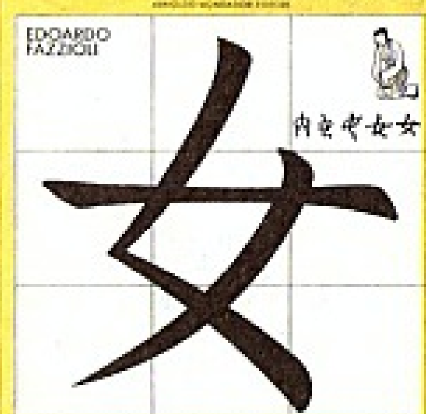
Un mondo di sillabe. Pur essendo di origine molto diversa, le mysteriosissime lingue dell'Estremo Oriente (cinese, giapponese e coreano) hanno in comune il fatto di essere tra



i pochi linguaggi *sillabici* ancora in uso nel mondo. Cosa significa "sillabico"? Significa che, mentre le nostre parole sono liberamente formate mettendo insieme *singoli suoni* (quelli delle lettere dell'alfabeto), le parole cinesi e giapponesi e coreane vengono costruite mettendo insieme una serie di *sillabe* "predefinite". Le sillabe "predefinite" sono relativamente poche (poco più di quattrocento per il cinese, addirittura meno di cinquanta per il giapponese), mentre le parole di uso comune sono circa cinquantamila. Siccome in Cina la gran parte delle parole è costituita da una sola sillaba, e in Giappone al massimo di tre, esiste un'immensa quantità di *omofoni*, ovvero termini che si pronunciano nello stesso modo ma hanno significati diversi (in italiano omofoni come "bidone" - recipiente e - truffa - sono invece rarissimi).

La scrittura più antica. Se queste parole venissero scritte con caratteri latini, Cinesi e Giapponesi avrebbero parecchi problemi. La parola monosillabica in lingua mandarina *an* significa, per esempio, "Pacifico", "Eucalipto", "Ammoniaca", "Sapere", "Capanna", "Quaglia", "Scorfano" e "Sella": "*Ieri ho preso un* an" , vi scrive un amico appassionato di caccia e pesca: ma è stato a pescare e ha preso uno scorfano o è andato a caccia e ha colpito una quaglia? Nella lingua parlata un gesto o un'espressione del volto aiutano a comprendere di che *an* si tratti, ma la lingua scritta si presta a infinite ambiguità. Ecco dunque come mai in Cina, Giappone e, parzialmente, in Corea, persiste l'uso della più antica forma di scrittura: quella ideografica. Ogni ideogramma rappresenta infatti una parola, a cui viene associato uno dei (pochi) suoni disponibili. Anche se la sillaba *an* si pronuncia sempre allo stesso modo, essa viene scritta con un ideogramma diverso a seconda dei suoi vari significati: l'*an* di "scorfano" è rappresentato con un ideogramma differente da quello di "quaglia", e ciò elimina qualunque equivoco.

Esperanto orientale. I caratteri cinesi si usano in tutto l'Estremo Oriente: in Cina, in Giappone, a Hong Kong, a Taiwan, a Macao, nella comunità cinese di Singapore, in Corea (insieme a un altro alfabeto, l'*Hangul*, di cui parleremo più avanti). Secondo la leggenda, furono inventati intorno al 5000 a.C.; la tradizione li attribuisce sia al leggendario Fu Hsi (vedere COSMOGONIE) sia all'altrettanto mitico Imperatore Giallo Huang Ti (da non confondersi con l'Imperatore Giallo Ch'in che abbiamo incontrato nella voce IMMORTALI), il quale li avrebbe ricevuti in dono da un drago; da semplice alfabeto pittografico (utilizzato solo per rappresentare oggetti materiali) divennero successivamente alfabeto ideografico (in grado di rappresentare concetti astratti); intorno al III secolo



Il volume "Caratteri Cinesi," di Edoardo Fazzioli (Mondadori) è un testo indispensabile per chi intende cominciare a conoscere l'affascinante mondo delle scritture orientali.



L'Ideogramma Kuan, *"Contemplazione". La calligrafia è considerata in Cina e in Giappone un'arte alla stregua della pittura: secondo il grande calligrafo Wang Hsi Chi (321-379),* "Impugnare il pennello equivale a decidere il destino della battaglia: i colpi, i tratti sono gli ordini del comandante; le curve, i ritorni sono i colpi mortali".





Dal volume Simplified Chinese Characters*: in alto, l'evoluzione dei caratteri* cavallo, tartaruga, pesce, uccello, *da pittogrammi a ideogrammi; qui sotto gli "stili" di scrittura detti del "Grande Sigillo" e del "Piccolo Sigillo".*



d.C. assunsero la forma definitiva.
Nella babele linguistica dell'Estremo Oriente (soltanto in Cina, oltre al mandarino di Pechino - la lingua ufficiale o *Putonghua* , si parlano il cantonese, il *Wu*, l'*Hakka*, il *Min*, lo *Hsiang* e molti altri dialetti minori) gli ideogrammi costituiscono una forma di esperanto. Essi, infatti, designano sempre gli stessi concetti, anche se la loro pronuncia differisce in modo notevole da lingua a lingua (il carattere che significa "cinque", per esempio, si legge *Wu* in mandarino, *Ng* in cantonese, *Go* in giapponese). Insomma, un po' come accade da noi con i cartelli stradali: in italiano il cerchio blu tagliato da una barra rossa si "legge" "Divieto di sosta", in inglese "*No Parking*"; anche senza conoscere le lingue, sia un Italiano, sia un Inglese sono in grado di comprenderne il significato.

Sempre più difficile. Il cinese mandarino fa uso di circa quattrocento sillabe pronunciate con quattro diversi "toni", qualcosa a mezzo tra un accento e un'intonazione musicale; pronunciare la sillaba con un "tono" differente equivale ad alterarne radicalmente il significato, con il rischio di trasformare un complimento in un insulto. Il cantonese - la lingua parlata a Canton e a Hong Kong - ha addirittura *nove* toni. Considerate queste complicazioni e quelle descritte sopra, chi desidera studiare la lingua del Celeste Impero potrebbe sperare di semplificare le cose applicandosi esclusivamente alla lingua cinese scritta, senza curarsi della sua pronuncia: tra l'altro la sintassi del cinese è estremamente semplice. Chi si prende la briga di imparare i quattromilacinquecento ideogrammi necessari a leggere i testi più elementari (le persone colte ne conoscono circa diecimila), sappia che rischia una brutta sorpresa. A parte il fatto che - come in tutti i sistemi di scrittura - i caratteri vengono elaborati a seconda della loro utilizzazione (titoli di giornale, manifesti di film, insegne e via dicendo), e spesso persino gli stessi Cinesi hanno difficoltà a leggerli, nella Repubblica Popolare Cinese circa millecinquecento ideogrammi sono stati "semplificati" e conservano solo un vago ricordo del disegno originale. Purtroppo, però, gli ideogrammi "vecchio stile" sono ancora in uso a Hong Kong, a Taiwan e presso le comunità di CINESI D'OLTREMARE e sono utilizzati da molti dizionari e in tutti i libri prodotti prima degli anni '50. Per una buona conoscenza del cinese scritto occorre dunque imparare anche gli ideogrammi nella loro nuova versione.

Jiang Jeshi, chi era costui? Non resta, dunque, che affidarsi alla trascrizione fonetica degli ideogrammi in caratteri latini. Si, ma quale tipo di trascrizione? Tra gli innumerevoli sistemi di traslitterazione inventati negli ultimi tre secoli, fino

BOX

LE TRIBOLAZIONI DI UN CINESE IN CINA

Anche se la cosa può sembrare sorprendente, neppure un Cinese o un Giapponese sono in grado di sapere cosa significa e come si pronunci un ideogramma mai visto prima; per saperlo dovranno dunque consultare un vocabolario. Già, ma come si fa? Gli ideogrammi non sono segni alfabetici, e non possono essere elencati, appunto, alfabeticamente, come nei dizionari occidentali, e i metodi per rintracciarli sono quindi particolarmente complessi.

Alla base della scrittura cinese ci sono otto "modelli" di altrettante pennellate: la linea orizzontale *heng*, quella verticale *shou*, quella angolata *che* e via dicendo; queste linee si chiamano "tratti" e vanno tracciate muovendo il pennello in base a precise regole; composte armonicamente in un ideale quadrato, esse formano l'ideogramma, che ne può contenere quasi una trentina.
In ogni carattere cinese è presente inoltre almeno un "radicale", cioè uno di duecentoventisette ideogrammi "fondamentali" che, all'origine, indicavano la categoria a cui il carattere apparteneva. Il radicale *jen*, "uomo", per esempio, compare in gran parte degli ideogrammi che descrivono caratteristiche o attività umane.
Nella maggior parte dei dizionari cinesi e giapponesi, i caratteri sono ordinati in base ai radicali che essi contengono; i radicali sono a loro volta ordinati in base al numero di tratti da cui sono composti.
Si comincia con la sezione dedicata agli ideogrammi che contengono il radicale *ki* (una linea orizzontale), la quale contiene ben centotrentasette caratteri composti da un numero crescente di tratti; e via dicendo fino al duecentoventisettesimo radicale, *pi*, composto da quattordici tratti. In appendice c'è una sezione in cui

Una pagina del Dizionario Cinese-Italiano / Italiano - Cinese di Alessandra Viotti Bonfanti.

tutti i caratteri - stampati molto in piccolo - sono ordinati in base al numero dei loro tratti: accanto a ognuno di essi si trova un numero di riferimento che rimanda al corpo principale del dizionario.

Un primo sistema di ricerca consiste nel conteggio del numero di tratti da cui un ideogramma è composto. Per prima cosa occorre contare *esattamente* il numero delle pennellate da cui il carattere è composto (è importante ricordare le regole di composizione dei tratti: un quadrato, per esempio, va contato come "tre tratti" e non quattro come a un occidentale verrebbe naturale); lo si deve poi rintracciare nella sezione in cui gli ideogrammi sono ordinati in base al numero dei loro tratti (i caratteri con lo stesso numero di tratti sono spesso parecchie decine, e vanno raffrontati a uno a uno con quello ricercato); infine, grazie al numero di riferimento, si ritrova l'ideogramma nella parte principale del dizionario, che contiene la sua definizione o la sua traduzione.
Il sistema di ricerca "per radicali" impone di identificare il radicale presente nell'ideogramma (l'operazione è resa più difficile dal fatto che gli stessi radicali hanno spesso più di una forma); raggiungere la sezione "dedicata" a quel radicale; contare il numero totale di tratti del carattere e sottrarre il numero di tratti del radicale; raggiungere la sottosezione relativa al resto appena calcolato (è indicata da un numero), e identificarvi l'ideogramma ricercato, accanto al quale si trova la definizione o la traduzione.

Esistono sistemi di ricerca un po' più semplici e spesso molto ingegnosi, tuttavia essi non bastano per identificare *tutti* i caratteri.

In alcuni dizionari in uso nella

BOX

Repubblica Popolare Cinese, gli ideogrammi sono trascritti anche in caratteri occidentali e ordinati - invece che per radicali - alfabeticamente da *a* a *zuò*; chi ne conosce la pronuncia e, almeno vagamente, il significato può risparmiarsi la fatica di ricercarli "per tratti" o "per radicali". I Giapponesi possono trascrivere i loro ideogrammi in caratteri fonetici chiamati *Kana* (vedere a pag. 131); in certi loro dizionari e negli elenchi telefonici gli ideogrammi sono elencati in base alla loro pronuncia e secondo l'ordine alfabetico dei *kana* (*a, i, u, e, o, k, s, t , n, h, m, y, r, w, n*). In altri dizionari i caratteri giapponesi sono elencati nello stesso ordine con cui li si insegna a scuola.

Ideogrammi e tecnologia. È facile comprendere come ideogrammi e alfabeto Morse non vadano per niente d'accordo. Per fortuna, fin dall'invenzione della telegrafia, il prezioso ALMANACCO offre una serie di tabelle (una è riprodotta in questa pagina) in cui sono rappresentati ottomila ideogrammi, ognuno accompagnato da un numero. Basta dunque trasmettere una serie di numeri e, grazie all'indispensabile manuale, chi la riceverà sarà in grado di identificarla.

La macchina per scrivere cinese è un mostruoso marchingegno diffuso solo negli uffici. Non esiste una tastiera, ma un piano su cui sono serigrafati almeno tremila ideogrammi; manovrando una specie di collimatore, si iden-

0141 但	0121 伉	0101 仗	0081 亮	0061 云	0041 乖	0021 了	0001 一
0142 佈	0122 伊	0102 付	0082 亳	0062 亙	0042 乘	0022 中	0002 丁
0143 位	0123 伋	0103 仙	0083 亶	0063 五	0043 桉	0023 丰	0003 七
0144 低	0124 伍	0104 仝	0084 亹	0064 井	0044 乙	0024 丱	0004 丈
0145 住	0125 伎	0105 伋	0085 [illegible]	0065 亙	0045 乜	0025 串	0005 三
0146 佐	0126 伏	0106 仡	0086 人	0066 况	0046 九	0026 [illegible]	0006 上
0147 佑	0127 伐	0107 仟	0087 什	0067 些	0047 乞	0027 丶	0007 下
0148 佔	0128 休	0108 代	0088 仁	0068 亞	0048 也	0028 [illegible]	0008 不
0149	0129	0109	0089	0069	0049	0029	0009

Una piccolissima parte della tabella per l'uso del telegrafo pubblicato nell' Almanacco.

tifica l'ideogramma richiesto; poi una serie di leve preleva dall'interno della macchina la matrice corrispondente al carattere scelto, lo spinge verso il nastro inchiostrato e lo rimette al suo posto.

Ora, grazie al computer, le cose si sono molto semplificate. L'operatore deve battere su una tastiera (con caratteri occidentali) la trascrizione del carattere in sistema *Pinyin*; su una "finestra" dello schermo compaiono istantaneamente tutti i caratteri che hanno la stessa pronuncia. Per mezzo del "Mouse" o dei "tasti freccia" l'operatore sceglie il carattere che gli occorre, il quale entra automaticamente nel testo da comporre.

Anche per la traduzione l'elettronica offre apparecchiature sempre più sofisticate, che richiedono comunque una discreta conoscenza della lingua da parte dell'utente. L'apparecchio raffigurato nella foto, di cui il BVZM è orgoglioso proprietario, è dotato di un *display* su cui copiare con una speciale penna elettronica l'ideogramma ricercato; se il disegno è eseguito con sufficiente precisione (la difficoltà dell'operazione non va sottovalutata) sul *display* compare la trascrizione dell'ideogramma in caratteri latini e i riferimenti necessari a rintracciarlo su un dizionario.

C'è da chiedersi cosa penserà un archeologo del futuro quando ritroverà apparecchi straordinariamente moderni che "parlano" lingue straordinariamente antiche.

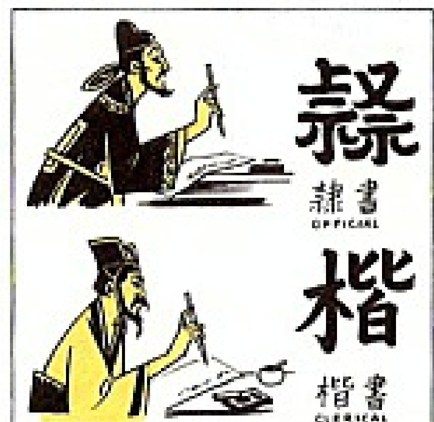


La Word Bank Pen 2 *prodotta dalla Epson. Ha in memoria migliaia di ideogrammi, che è anche in grado di stampare.*



a qualche anno fa veniva adottato internazionalmente il *Wade-Giles* (dal nome dei suoi due ideatori), basato sul principio *"vocali pronunciate come in italiano, consonanti come in inglese"*. Nel 1977, però, al terzo convegno internazionale promosso dalle Nazioni Unite per la standardizzazione dei nomi geografici, la delegazione della Repubblica Popolare Cinese chiese ed ottenne che il sistema *Wade-Giles* (*"simbolo dell'invasione imperialista della Cina"*) venisse abbandonato in favore del *Pinyin* (letteralmente "Scandire"), o "Alfabeto fonetico cinese". Il quale, purtroppo, modifica piuttosto arbitrariamente i suoni di parecchie lettere, sicché "q" si legge come "c" in "cibo", "c" come "z" in "pezzo", "x" come "sc" in "sciame" , "y" come "k" e "b" più o meno come "p". Insieme alla trascrizione sono state modificate alcune regole sulla separazione delle sillabe romanizzate, e così, di punto in bianco, Peiching è diventata *Beijing* e Mao Tse Tung *Mao Zedong*. Un metodo poco pratico (e, per questo, nelle trascrizioni del nostro *Almanacco del Mistero* abbiamo utilizzato il vecchio *Wade-Giles*): ma in nome di una sospirata unificazione sarebbe anche possibile adeguarvisi. Se non che la Repubblica Cinese di Taiwan lo ha rifiutato decisamente, mentre a Hong Kong viene indifferentemente alternato con il *Wade-Giles*: i testi di storia cinese recente continuano dunque a essere popolati di personaggi misteriosamente sdoppiati, come il generale nazionalista Chang Kai Shek e il suo *"doppio"*, il generale nazionalista Jiang Jeshi.

La lingua del diavolo. Nel XVI secolo i primi missionari europei nel Paese del Sol Levante battezzarono il giapponese "la lingua del diavolo", perché solo Satana poteva aver messo insieme un sistema linguistico tanto complicato. E, in effetti, il Giappone è l'unico paese in cui si fa uso simultaneo di quattro alfabeti: i *kanji* , ovvero gli ideogrammi cinesi (copiati dai vicini abitanti del Celeste Impero intorno al VI secolo d.C., inaugurando un'abitudine destinata a protrarsi fino all'era delle macchine fotografiche, ed elaborati per adattarli a una lingua dalla struttura completamente diversa); i *kana*, due sillabari fonetici autoctoni chiamati *katakana* e *hiragana* con le quarantasei sillabe "predefinite" dalla lingua giapponese, e i *romaji*, cioè i nostri caratteri latini. I *kanji* servono di solito a scrivere le parti principali del discorso; l'*hiragana* si usa per certe particelle grammaticali e per trascrivere foneticamente i *kanji* nei libri per bambini; il *katakana* viene adoperato per traslitterare le parole straniere (la tabella pubblicata nella pagina seguente vi darà modo di sfoggiare la vostra cultura trascrivendo in *katakana* il nome dei vostri amici). A peggiorare la situazione, ogni *kanji* si pronuncia almeno in due modi, uno adattato dalla dizione cinese, e uno



Sopra, gli "stili" di scrittura "ufficiale" (perfettamente inscritto in un quadrato) e "clericale". Qui sotto, due esempi di scrittura "corsiva".





Caratteri "tradizionali" con la loro versione semplificata.

BOX

LA CONOSCENZA SIMULATA DEL GIAPPONESE COME STRATEGIA DI SEDUZIONE

Al solito, il BVZM offre alle Incolte Moltitudini il modo di far colpo sulle loro Graziose Ospiti (o sui loro Gagliardi Ospiti) esibendo una spropositata cultura e dimostrando di conoscere l'esotica lingua del Paese del Sol Levante. Sta a voi arrivare sul discorso (una buona partenza è sempre una cena in un ristorante giapponese); potete, per esempio, cominciare a divagare sulla strana concezione che i Giapponesi hanno della realtà ispirandovi al box o al disegno di Claudio Villa che compare a pagina 133: quest'ultimo rappresenta alcuni elementi del paesaggio con la stessa forma dell'ideogramma che li definisce e che, almeno in teoria, dovrebbe loro somigliare. Quando la vostra Graziosa Ospite, completamente soggiogata, vi domanderà fremendo di emozione se parlate quella lingua, rispondete che, per una serie di circostanze (sta a voi inventarle: un amore per una bellissima fanciulla di nome Yoko, o un tumultuoso rapporto di affari) siete stato costretto ad apprendere *qualche* parola. È a questo punto che potrete affermare con *nonchalance*: "Guarda com'è strano il tuo nome scritto in giapponese!" (per traslitterarlo, naturalmente, userete la tabella e le istruzioni qui a fianco). È fatta: la vostra Graziosa Ospite vi cadrà tra le braccia; sta a voi scegliere come approfittarne (per esempio facendole pagare il conto, di solito piuttosto salato in questo genere di locali). Diavolo di un BVZM! Una ne fa e cento ne pensa! (per esibire una spropositata cultura al ristorante cinese, vedere a pagina 150).

TABELLA PER LA TRASLITTERAZIONE

SILLABE						SUONI COMPOSTI			SINGOLI
A									A ア
B	BA パ	BE ベ	BI ビ	BO ボ	BU ブー	BIA ビャ	BIO ビョ	BIU ビュ	B(U) ブ
DOLCE C	CIA チャ	CE チェ	CI チ	CIO チョ	CIU チュ				
DURA C	CA カ	CHE ケ	CHI キ	CO コ	CU クー	CHIA キャ	CHIO キョ	CHIU キュ	C(U) DURA ク
D	DA ダ	DE デ	DI ディ	DO ド	DU ドゥ				D(U) ド
E									E エ
F	FA ファ	FE フェ	FI フィ	FO フォ	FU フー				F(U) フ
DOLCE G	GIA ジャ	GE ジェ	GI ジ	GIO ジョ	GIU ジュ				G DOLCE
DURA G	GA ガ	GHE ゲ	GHI ギ	GO ゴ	GU グー	GHIA ギャ	GHIO ギョ	GHIU ギュ	G(U) DURA グ
H	HA ハ	HE ヘ	HI ヒ	HO ホ	HU ホゥ	HIA ヒャ	HIO ヒョ	HIU ヒュ	H
I	IA ヤ	IE イェ	II イー	IO ヨ	IU ユー				I イ
L	LA ラ	LE レ	LI リ	LO ロ	LU ルー				L(U) ル
M	MA マ	ME メ	MI ミ	MO モ	MU ムー	MIA ミャ	MIO ミョ	MIU ミュ	M(U) ム
N	NA ナ	NE ネ	NI ニ	NO ノ	NU ヌー	NIA ニャ	NIO ニョ	NIU ニュ	N(U) ン
O									O オ
P	PA パ	PE ペ	PI ピ	PO ポ	PU プー	PIA ピャ	PIO ピョ	PIU ピュ	P(U) プ
Q	QUA クーア	QUE クーエ	QUI クーイ	QUO クーオ					Q
R	RA ラ	RE レ	RI リ	RO ロ	RU ルー	RIA リャ	RIO リョ	RIU リュ	R(U) ル
S	SA サ	SE セ	SI スィ	SO ソ	SU スー	SCIA シャ	SCIO ショ	SCIU シュ	S(U) ス
T	TA タ	TE テ	TI ティ	TO ト	TU トゥ	TSU ツ		SCIE シェ	T(U) ト
U									U ウ
V	VA バ	VE ベ	VI ビ	VO ボ	VU ブー	VIA ビャ	VIO ビョ	VIU ビュ	V(U) ブ
Z	ZA ザ	ZE ゼ	ZI ズィ	ZO ゾ	ZU ズー				Z(U) ズ

BOX

ISTRUZIONI

I giapponesi fanno uso di tre sistemi di scrittura locali: *kanji*, *hiragana*, *katakana* (vedere a pag. 131); quest'ultimo serve a traslitterare le parole straniere, ed è quello che compare nella tabella a fronte.

Nella lingua giapponese le parole non sono composte da suoni liberamente aggregati come da noi, ma sono formate esclusivamente da sillabe "predefinite" (*ba, be, bi, bo, bu*, eccetera: le troverete nella **prima colonna**), da suoni composti (*bia, bio, biu*, eccetera: li troverete nella **seconda colonna**) e da pochi suoni singoli (le vocali, la lettera *n* e le sillabe che finiscono in *u*, suono che in questi casi si pronuncia in modo impercettibile; le troverete nella **terza colonna**). Tenendo presente tutto questo, dovete come prima cosa scomporre le parole da traslitterare nei tre tipi di suoni. **Non bisogna rispettare le sillabe italiane, ma quelle della tabella a fronte** ("Francesca" = F(u)-Ra-N-Ce-S(u)-Ca, e non "Fran-Ce-Sca" come in italiano; Anna = A-N-Na).

In caso di consonanti doppie, la consonante da raddoppiare va fatta precedere dal carattere *tsu*, riprodotto nella fila della *T* (Gatto= Ga-Tsu-To).

Certi suoni italiani (come *gl* e *gn*) non possono essere rappresentati correttamente. Usate allora il suono a loro più simile (in questo caso *l* e *n*).

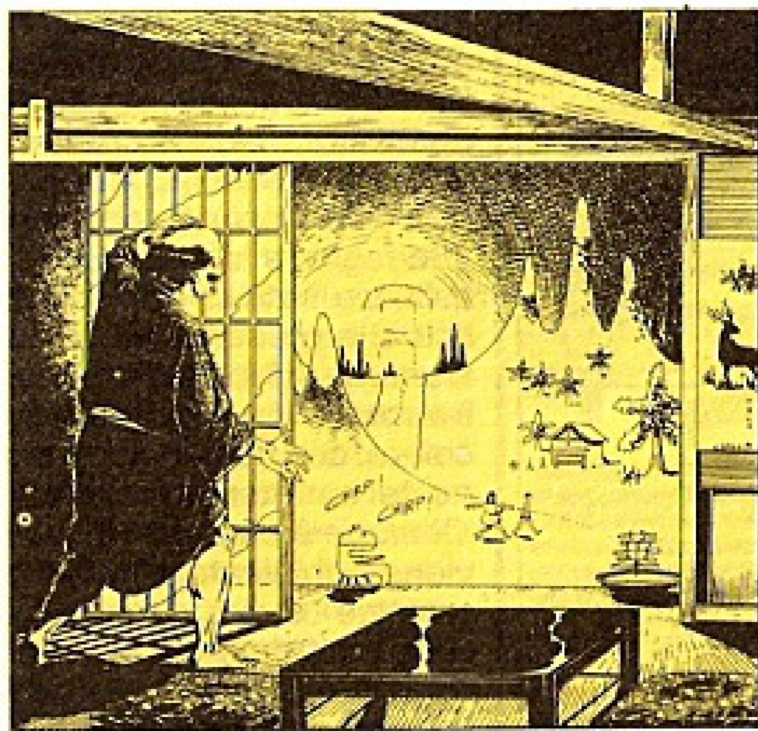
Cercate infine nella tabella i segni corrispondenti e copiateli con attenzione, rispettando le proporzioni (alcuni caratteri, tra cui *tsu*, sono più piccoli degli altri).

STORIE DI PAROLE

Saluto militare. *Sayonara* ("Arrivederci"), indubbiamente la parola giapponese più conosciuta nel mondo, è curiosamente uno dei pochi termini sopravvissuti del linguaggio militare dei SAMURAI. Al momento del cambio della guardia, la sentinella del nuovo turno chiedeva *"Come vanno le cose?"*; alla risposta *"Tutto va bene"*, la nuova sentinella replicava *"Se è così* ("Sayonara") *prendo il tuo posto"*. Per questa ragione la frase ha cominciato a venire utilizzata quando due persone si separano momentaneamente.

L'onorabile Onorevole. L'uso dell'aggettivo "onorevole" utilizzato spesso nelle traduzioni dal giapponese è un'errata interpretazione della particella *O* che i Giapponesi antepongono ad alcune parole con un meccanismo tipico del loro modo di pensare. Se in Occidente le caratteristiche intrinseche di qualcosa (un oggetto, ma anche una persona) rimangono immutabili indipendentemente dal contesto (un oggetto è "bello" o "brutto" di per se stesso, e non importa se a possederlo è l'Imperatore o l'ultimo dei miserabili), in Giappone esse variano in rapporto a numerosi fattori. Un tè (*cha*) diventa *O-cha* quando viene offerto all'Imperatore, ma resta *cha* se lo beve un poveraccio. Una traduzione più corretta del termine è dunque "onorabile" (cioè "reso onorevole" dalla presenza di una persona importante). Esistono, però, delle cose che non possono essere onorate in nessuna circostanza: per rimanere nell'ambito delle bevande, il caffè non è degno di diventare *O-cave*, neppure se a sorbirlo fosse la dea Amaterasu in persona.

Ecco come si presenterebbe il paesaggio giapponese se i suoi elementi assomigliassero agli ideogrammi che li definiscono; il disegno (tratto da *Eureka* N. 11/12 del 1983) è di Claudio Villa. Nella colonna qui sotto, gli ideogrammi che compaiono nel disegno, con la loro pronuncia e significato.



日 *Hi* (Sole)
山 *Yama* (Monte)
川 *Kawa* (Fiume)
人 *Hito* (Uomo)
女 *Onna* (Donna)
家 *Ie* (Casa)
木 *Ki* (Albero)
鳥 *Tori* (Uccello)







Due vignette tratte da una storia della Corea a fumetti; i personaggi parlano per mezzo di caratteri Hangul. *Sotto, due pagine di un sillabario per bambini che spiega l'evoluzione dei caratteri dal cinese all'*Hangul.

KOREAN (Hangul) 학생
CHINESE (Hanja) 學生
HAK-SAENG

學 生

Writing Order
學
生

KOREAN (Hangul) 인상
CHINESE (Hanja) 引上
IN-SANG
Pull Up
(Price Rise)

Writing Order
引
上

di origine locale. Se considerate che grammatica e sintassi giapponesi sono complicatissime, e che l'intera struttura del linguaggio impone un modo di pensare radicalmente diverso dal nostro (per esempio, uno stesso concetto dev'essere espresso con costruzioni e parole completamente diverse a seconda del rango della persona con cui si sta parlando), non c'è da stupirsi della natura "diabolica" attribuita dai Gesuiti al giapponese.

Finti ideogrammi. Date un'occhiata ai caratteri dell'illustrazione qui accanto. Se credete di vederci degli ideogrammi, vi sbagliate: i misteriosi simboli sono fonetici, e si possono leggere con relativa facilità. L'alfabeto denominato *Hangul* fu inventato nel 1433 da Re Sejong proprio per sostituire i meno pratici ideogrammi; è utilizzato in entrambe le Coree, anche se in quella del Sud si usa insieme ai caratteri cinesi.
Ogni carattere è in realtà una sillaba costituita da vocali e consonanti, scelte tra quaranta lettere tonde o angolari che vengono sovrapposte e giustapposte armonicamente. Per comporre i caratteri esistono precise regole (al solito, le sillabe sono "a numero chiuso", e non si possono inventare a caso), comunque, è possibile mettere insieme un (rozzo) carattere *Hangul* persino con una normale macchina per scrivere dotata di un'apposita "margherita".

LIU PO WEN

Nostradamus cinese. Il primo Imperatore della dinastia Ming era intento a mangiare un biscotto quando un servitore gli annunciò che Liu Po Wen, il mago di corte, chiedeva di essere ricevuto. Rapidamente il sovrano infilò il biscotto mezzo consumato sotto a una tazza; poi, non appena Liu Po Wen fu in sua presenza, gli chiese che cosa avesse appena nascosto. "*È tondo come il Sole o la Luna, e un pezzo è stato staccato dai denti di un Drago d'oro*" - rispose il mago. Fu proprio in ricordo di questo episodio, che gli aveva fatto guadagnare la fiducia dell'Imperatore, che, intorno al 1370 d.C., Liu Po Wen scrisse *Il poema del biscotto*, un'opera profetica che presenta molti punti di somiglianza con le famose *Centurie* di Nostradamus. Come il misterioso testo del mago francese, *Il poema del biscotto* è scritto in un codice particolare, che richiede una profonda conoscenza dell'evoluzione dei caratteri cinesi per poter essere interpretato; come le *Centurie* è stato ristampato infinite volte (un ampio estratto viene pubblicato annualmente sull'ALMANACCO) e le sue profezie - o, per lo meno, quelle decodificate - sono state più volte confrontate con i fatti accaduti realmente. Secondo gli esperti, esse sono particolarmente accurate fino al 1911, poi si fanno vaghe e confuse. Forse Liu Po Wen aveva deciso di



metter fine alle sue profezie in corrispondenza alla fine del "suo" mondo: quello della Cina Imperiale. Il 10 Ottobre 1911, a Wunchang, scoppiò la rivoluzione nazionalista di Sun Yat Sen; il 1° Gennaio 1912 fu dichiarata la Repubblica, e, il 12 Febbraio, l'ultimo imperatore Ch'ing abdicò, chiudendo per sempre un periodo durato tremila anni.

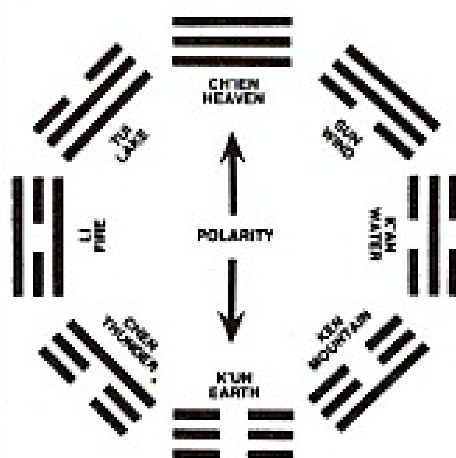
MAGIA

Magia cinese. Pellicole come *Grosso guaio a Chinatown*, *Il bambino d'oro* e, soprattutto, *Storie di fantasmi cinesi* hanno introdotto in Occidente il peculiare mondo della magia cinese. In effetti questa scienza misteriosa è ancora molto praticata in quel paese, e neppure la Rivoluzione Culturale è riuscita a stroncare una serie di superstizioni e di pratiche radicate da millenni nell'inconscio collettivo.
La magia cinese è strettamente collegata alle RELIGIONI praticate in Cina, le quali - come potete leggere alla relativa voce - si sono amalgamate grazie al "legante" costituito dal comune spirito *Han* ("cinese"), raggiungendo così una sorta di unità senza tuttavia perdere la loro individualità e indipendenza. Pratiche magico/religioso/filosofiche di origine confuciana possono dunque confluire in pratiche taoiste; pratiche taoiste possono contenere elementi buddisti, e via dicendo: le indicazioni in proposito contenute in questo capitolo sono di conseguenza molto elastiche, e vogliono semplicemente costituire una sorta di guida per destreggiarsi in un mondo incredibilmente complesso e molto distante da quello - altrettanto complicato - dell'esoterismo occidentale.

Lo psicanalista di carta. Quando, cinquemila anni fa, *"Fu Hsi governava tutto ciò che esisteva sotto il cielo, guardando in alto scoprì gli splendidi disegni celesti, guardando in basso osservò la struttura della terra. Ammirò l'eleganza delle forme negli uccelli e negli animali e l'equilibrata varietà dei loro territori. Dopodiché disegnò gli otto trigrammi, per rappresentare le trasformazioni della natura e l'intima essenza delle cose"*. I trigrammi (*Pa Kua*) erano disegni costituiti da due simboli (una linea intera e una spezzata) disposti a tre a tre nelle otto possibili combinazioni. Per i taoisti questi numeri rivestono un'importanza particolare: il numero due è infatti connaturato all'essenza stessa dell'universo, dove convivono due principi opposti e al tempo stesso complementari, quello attivo maschile (*Yang*, la linea intera) e quello passivo femminile (*Yin*, la linea spezzata); il numero tre rappresenta la triade cielo-terra-uomo; otto sono invece le forze e le qualità del creato. I trigrammi erano dunque l'immagine di tutto ciò che avveniva in cielo e in terra; la loro



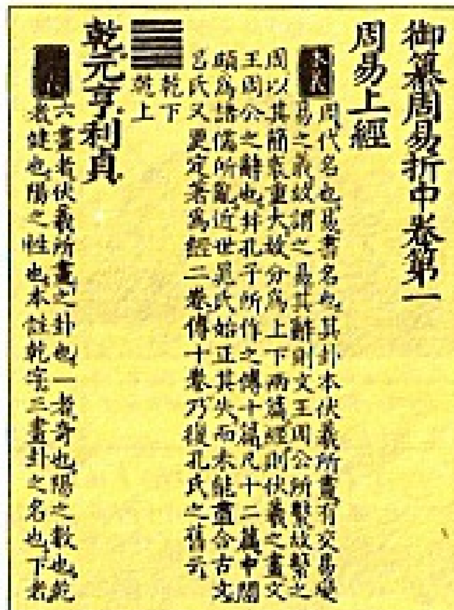
Sopra, il leggendario Fu Hsi inventa i Pa Kua, *ovvero gli otto trigrammi; sotto, i trigrammi nella loro tradizionale disposizione "a cerchio".*





I primi due esagrammi Ch'ien e K'un, con i loro nomi in caratteri cinesi.





御纂周易折中卷第一

周易上經

本義 周代名也易書名也其卦本伏羲所畫有交易變易之義故謂之易其辭則文王周公所繫故繫之周以其簡袠重大故分為上下兩篇經則伏羲之畫文王周公之辭也并孔子所作之傳十篇凡十二篇中間頗為諸儒所亂近世晁氏始正其失而未能盡合古文呂氏又更定著為經二卷傳十卷乃復孔氏之舊云

乾下乾上

乾元亨利貞

本義 六畫者伏羲所畫之卦也一者奇也陽之數也乾者健也陽之性也本註乾字三畫卦之名也下者

La pagina di un antico commentario cinese riferito al primo esagramma; sotto, I Ching *di John Blofeld (Oscar Mondadori).*



differente composizione stava a designare l'eterno cambiamento delle cose, l'universale ed eterno trapassare da un fenomeno all'altro.

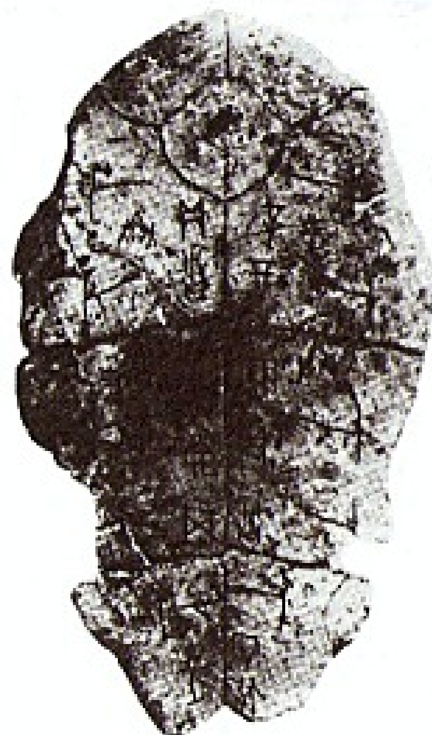
Al leggendario Fu Hsi (vedere COSMOGONIE) non solo erano comparse le possibili combinazioni dei due principi *Yang* e *Yin* nelle otto forze della triade, ma anche quelle che si possono ottenere lanciando tre volte un'immaginaria moneta. La forma più semplice di divinazione consiste infatti nel lancio di un oggetto a due facce; il responso di questo tipo di consultazione è necessariamente semplice ("testa" o "croce", "sì" o "no", *Yin* o *Yang*). Eseguendo due lanci le sfumature aumentano (le risposte possibili sono 2^2, ovvero quattro: "Sì/Sì", "No/No", "Sì/No", No/Sì"); eseguendo tre lanci le risposte possibili diventano 2^3, cioè otto. Tracciando una linea intera o spezzata a seconda del risultato di ognuno dei tre lanci, si ottiene una delle otto figure; gli indovini cinesi conoscevano ogni più recondito significato divinatorio dei magici trigrammi, ed erano in grado di fornire al consultante predizioni o consigli. Per aumentare i responsi, i trigrammi furono combinati a due a due, ottenendo 2^6 = sessantaquattro esagrammi; nuove variabili (le cosiddette "linee mutevoli"), portarono il numero di risposte a più di ventimila.

Fu nel XII secolo a.C. che questo ingegnoso oracolo si trasformò in qualcosa di ben più importante: un testo filosofico alla radice del Confucianesimo e del Taoismo. Intorno al 1150 Re Wen, mentre era prigioniero del tiranno Sinn, organizzò i sessantaquattro esagrammi secondo i principi del Taoismo, e in base a essi codificò i loro complessi significati. Il figlio di Wen, Chou, redasse il commento alle singole linee degli esagrammi, le quali mutano di valore divinatorio a seconda della loro posizione; la sua monumentale opera fu battezzata *Chou Yi* ("I mutamenti di Chou").
Nel VI secolo a.C. K'ung Fu Tzu, meglio noto come Confucio, scoprì il *Chou Yi* e rimase affascinato dalle dottrine esposte dai suoi autori. Insieme ai suoi discepoli ampliò il commentario introducendovi i suoi insegnamenti e la sua poetica. Intorno al libro - ribattezzato definitivamente *Yi Ching*, ovvero "Il libro classico dei mutamenti" - cominciò a svilupparsi una vasta letteratura; nacquero così leggende come quella che ne attribuisce l'origine al mitico Fu Hsi.
Nel corso dei secoli l'*Yi Ching* conobbe varie traversie: fu uno dei pochi libri risparmiati dall'imperatore Ch'in Shih Huang (III secolo a.C.), il quale ordinò il rogo di tutti i testi classici, ma in compenso subì la persecuzione di una scuola di adepti del *Feng Shui*, una disciplina magica di cui ci occuperemo tra qualche riga. La sua prima versione occidentale è stata



realizzata da Richard Wilhelm nel 1927, più di tremila anni dopo la stesura del *Chou Yi*.
Non ci addentriamo sui meccanismi di divinazione dell' *Yi Ching:* esistono infatti molti testi in italiano dedicati all'argomento (tra cui *I King*, la citata traduzione di Richard Wilhelm, edita da Astrolabio, e il più agile *I Ching* di John Blofeld, Oscar Mondadori). Sta di fatto che i suoi insegnamenti sono sorprendentemente attuali, i suoi consigli sorprendentemente acuti, e i suoi responsi sorprendentemente precisi. Anche perché, in fondo, non si tratta di predizioni vere e proprie: l' *Yi Ching* è una sorta di "psicanalista di carta" (non a caso talvolta, consultandolo, si ha l'impressione di aver a che fare con un essere vivente), sapientemente costruito in modo che chi vi si accosta con fiducia riesca a fare scaturire *da se stesso* le indicazioni necessarie a costruire il proprio futuro.

Tartarughe, bacchette, ideogrammi. L' *Yi Ching* vanta una derivazione antichissima e addirittura divina, ma la data precisa della sua origine è ignota; con ogni probabilità la pratica divinatoria più antica (è storicamente accertato che se ne faceva uso già intorno al 2300 a.C.) avveniva tramite la consultazione del guscio della tartaruga. Esso veniva coperto di inchiostro, che, seccandosi, evidenziava alcuni disegni. Purtroppo la chiave della loro interpretazione - che, probabilmente, avveniva con un meccanismo analogo a quello per "leggere" i fondi di caffè - è andata perduta dopo il 300 a.C., quando il metodo passò di moda. Ancor oggi in ricordo di quella pratica dimenticata, per gettare le monete necessarie a ottenere il responso dell' *Yi Ching* viene utilizzato un guscio di tartaruga.
Antico è anche il metodo di divinazione *Ch'ou Chien* ("pesca a caso"), praticato nei templi buddisti e taoisti. Presso l'altare si trova un contenitore con quaranta o cento bacchette; il consultante lo scuote in modo che ne cada una, la quale ha impresso un ideogramma che rimanda a un libro di responsi. A Taiwan le bacchette sono sostituite da rotolini di carta su cui il responso è stampato direttamente; in Giappone questo oracolo esiste in versione elettronica; le risposte compaiono sul display di un computer.
Tra le molte sezioni dell'ALMANACCO dedicate alla divinazione (dalla lettura della mano a quella dei nei, a quella delle piante dei piedi), *Il libro dei sogni del Vecchio Chou* (attribuito dalla leggenda allo stesso Chou che commentò le linee dell' *Yi Ching*) permette di conoscere il destino tramite i sogni; sempre nell'ALMANACCO si trova un metodo per "La predizione del futuro a seconda delle sensazioni fisiche" (se, per esempio, vi prude un orecchio alle 6 e 30 del mattino, significa che sta per giungere una buona notizia, ma se



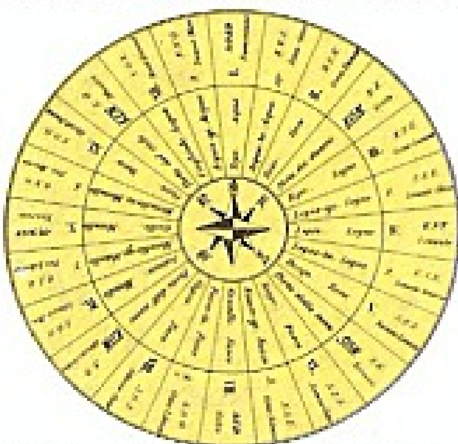
Sopra, un guscio di tartaruga preparato per la divinazione. Sotto, una pagina del "Libro Segreto dello spirito del calcolo di Cho Ku".

伍	樂	滕	費	俞	魯
余	于	殷	康	任	韋
元	時	羅	岑	袁	昌
卜	傅	畢	薛	柳	馬
顧	皮	郝	雷	鄧	苗
孟	卞	鄔	賀	鮑	鳳
平	齊	安	倪	史	花
黄	康	常	湯	唐	方





Sopra, l'Imperatore Yao commissiona agli studiosi di corte il calendario. L'anno cinese è diviso in dodici mesi lunari, e viene "pareggiato" con l'anno solare aggiungendo periodicamente un mese. La settimana di sette giorni fu introdotta intorno al 1200 d.C.



"L'Arcolajo dei giorni di tutto l'anno, o sia ciclo dei sessanta", *tratto da una rara traduzione italiana dell'* Atsume Gusa, *"Astrologia Giapponese" (a cura di Anselmo Severini, 1874). I meccanismi dell'astrologia giapponese e cinese sono praticamente identici.*

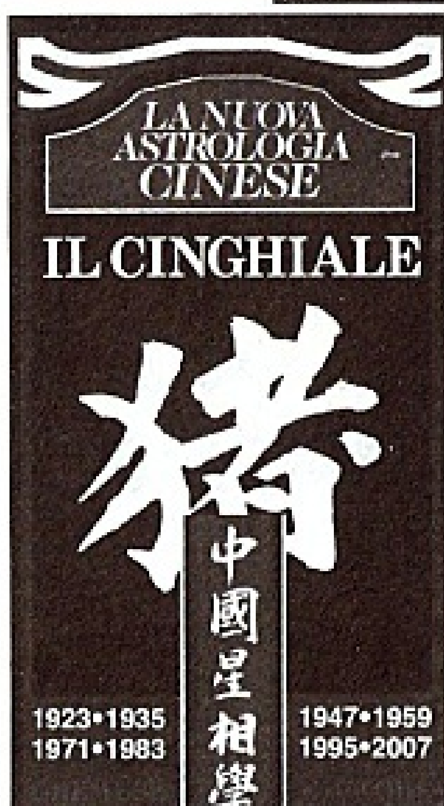
questo accade alle 10 e 15 la notizia sarà cattiva).
Il potente *Libro segreto dello spirito del calcolo di Cho-Ku* è un altro immancabile classico dell'ALMANACCO. Occorre calcolare un numero-chiave (l'operazione è particolarmente laboriosa), che rimanda a un'illustrazione; quest'ultima va interpretata con una nuova serie di complesse operazioni. La prefazione definisce il *Cho-Ku "più accurato del* Chin Ch'ien *e del* Ma Chen", ma avverte che *"può rivelarsi vendicativo se il consultante vi si accosta senza la necessaria deferenza".*
"Pericoloso" è anche il *Fu Key*, praticato in tutti i templi taoisti e tollerato in quelli buddisti; il consultante deve essere un mago particolarmente esperto, in grado di mettersi in contatto con il mondo degli spiriti, e sapersi destreggiare in caso di un attacco da parte di entità maligne. In stato di *trance*, il maestro di *Fu Key* traccia un carattere con un particolare pennello a forma di "T" (la scrittura è "automatica", e il mago non è o non dovrebbe essere al corrente di ciò che sta scrivendo), dopodichè, in stato di veglia, procede alla sua interpretazione. Moltissimi Cinesi sono pronti a giurare sulla bontà di questo metodo, che si rivela particolarmente adatto a rispondere a domande sulla salute (con l'esclusione di richieste a proposito di malattie veneree) e sul denaro (con l'esclusione di richieste di suggerimenti per scommesse).

Come gatti e topi. L'astrologia cinese sta conoscendo in Occidente un momento di grande popolarità, e perciò non ci dilungheremo sull'argomento visto che in edicola, accanto a questo **Almanacco del Mistero,** troverete sicuramente più di un libro a essa dedicato. Alle radici della disciplina vi è una particolare divisione del tempo, il "ciclo dei sessanta". Sessanta è il minimo comune denominatore di dieci e dodici; dieci sono i cosiddetti "steli celesti" (ognuno caratterizzato da un nome, un elemento, una direzione); dodici i "rami terreni" (caratterizzati dal nome di un animale e un periodo della giornata). Un ciclo completo che riporti a far coincidere il primo degli "steli" (*Chia*) con il primo dei "rami" (*Tzu*, il topo) dura sessant'anni; poi il ciclo riprende, eternamente.
I dodici animali associati a ogni "ramo" sono ormai ben noti anche qui da noi: il topo, il bue, la tigre, la lepre, il drago, il serpente, il cavallo, l'ariete, la scimmia, il gallo, il cane e il maiale. Di dodici in dodici anni gli animali ritornano, cosicché sia il 1992, sia il 2004, sia il 2016 sono governati dalla scimmia. È meno noto il fatto che la scimmia del 1992 non è "la stessa" del 2004 o del 2016; sarà "la stessa" solo tra sessant'anni, quando il ciclo si sarà completato. Come mai tra gli animali non è stato incluso il gatto? Quando il Re di Giada, annoiato dalla monotona vita del Paradiso, chiese al suo consigliere di invitare alla sua corte dodici animali, il

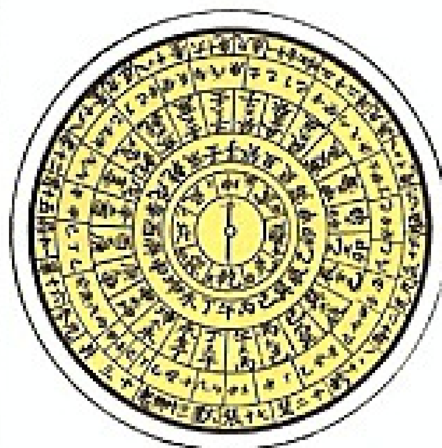


gatto, per timore di non svegliarsi in tempo per l'appuntamento, pregò l'amico topo di chiamarlo al momento opportuno. Senonchè il topo, invidioso della bellezza del gatto, decise di lasciarlo dormire; il gatto non salì in Paradiso e al cospetto del re si presentarono solo undici ospiti. Il Re ordinò allora al suo consigliere di scendere sullaTerra e prelevare il primo animale che avrebbe visto: fu così che anche l'umile maiale potè raggiungere il cielo. Nel frattempo il topo, che temeva di non essere notato dal sovrano a causa della sua minuscola statura, salì in groppa al bue e cominciò a suonare un piffero. Il Re di Giada fu così divertito dalla scena che decise di assegnare al topo il primo posto; il bue fu messo come secondo in premio per la sua gentilezza; il maiale per ultimo in quanto ultimo arrivato. Il gatto, rimasto escluso, diventò da quel momento nemico giurato dei topi.

La vendetta dei nove draghi. Il soffio vitale (*chi*) agisce nel mondo fisico (*ying*) secondo immutabili leggi (*li*) basate su principi matematici (*so*). Questo delicato equilibrio può essere alterato dall'opera dell'uomo: da un edificio troppo grande, o troppo piccolo, o mal orientato, o sistemato in un luogo ove riposano gli spiriti. Il *Feng Shui*, una praticatissima disciplina geomantica codificata nel XII secolo a.C. da Wang Chi e da altri filosofi taoisti, stabilisce le regole per sfruttare al meglio i perfetti rapporti tra *chi, so, li e ying*. Ancor oggi i suoi sacerdoti vengono consultati ogniqualvolta dev'essere costruita una casa o, addirittura, un complesso industriale. Non seguire le indicazioni del *Feng Shui* poteva causare in passato una sollevazione popolare (il governatore di Macao, Amaral, fu linciato e decapitato dalla folla per aver fatto costruire delle strade in spregio totale ai dettami di quella disciplina), ma anche ai tempi nostri è meglio non correre rischi: il *Feng Shui* è in grado di colpire senza bisogno dell'intervento umano. Alla morte di Bruce Lee (vedere il box a pag. 102) i giornali di Hong Kong diedero ampio risalto all'ipotesi della "Vendetta dei nove draghi". Il famoso attore, soprannominato "Il Piccolo Drago", viveva infatti a Kowloon in un quartiere di lusso apprezzato dai "ricchi e famosi", ma temuto dai Cinesi più vecchi: infatti non solo sorgeva in una valle - e tutte le valli hanno un cattivo *Feng Shui* - ma sotto di esso giacciono da sempre i nove draghi (*"Kowloon"*) che gli danno nome. Lee era al corrente del pericolo, e aveva fatto piazzare da un esperto il *Pa Kua*, uno specchio esagonale destinato a riflettere via gli spiriti maligni. Ma in una notte di tempesta il *Pa Kua*, che si trovava appeso a un albero, cadde e si spezzò; e così i nove draghi ebbero modo di scatenarsi contro il "Piccolo Drago" che aveva osato dimorare nel loro territorio e fregiarsi con il loro nome.

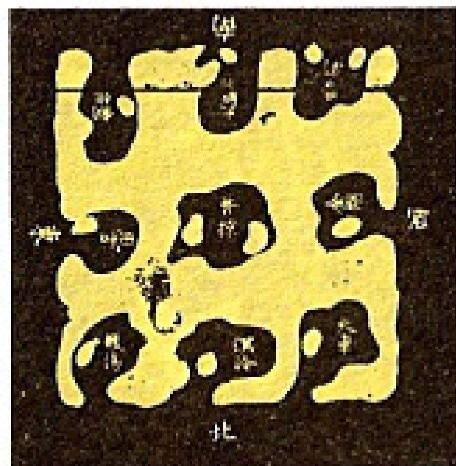


Uno dei molti volumi dedicati allo studio degli Oroscopi cinesi. L'Editore ha preferito utilizzare il termine "Cinghiale" al posto del più corretto "Maiale".



La "Bussola geomantica" necessaria per praticare il Feng Shui.





Questo talismano taoista rappresenta una mappa dei "Nove Inferni" (il sud si trova in alto) destinata ad aiutare i dannati a fuggire da quei terribili luoghi.



Talismano taoista della "Montagna degli Uccelli": conferisce l'immortalità.

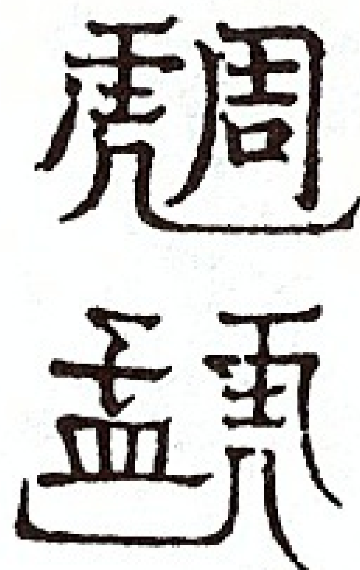
Gli stregoni del Tao. Nei film come i più volte citati *Grosso guaio a Chinatown* e *Storie di fantasmi cinesi* fanno la parte del leone: sono gli invincibili maghi taoisti, dotati di eccezionali capacità guerriere, e, soprattutto, di una formidabile magia. Il loro più famoso rappresentante fu il *Tien Shih* ("Maestro Celestiale") Chang Tao Lin, che visse per più di centovent'anni a cavallo tra il I e il II secolo d.C. Secondo la leggenda i suoi discendenti, come lui dotati di magici poteri, custodirono fino a una sessantina di anni fa in un monastero sulla montagna del Drago Tigre (regione del Kiansi) i potentissimi strumenti magici del loro fondatore: un sigillo, una spada e migliaia di vasi sigillati che contenevano gli spiriti malvagi catturati grazie a particolari esorcismi nel corso di milleottocento anni. Ma - racconta sempre la leggenda - durante gli anni '30 l'Armata Rossa distrusse ogni cosa: il male si diffuse e l'ultimo discendente del Maestro Celestiale fu costretto a riparare a Taiwan, ove vivrebbe tuttora.

Il Taoismo "magico" e "popolare", contrapposto al Taoismo filosofico descritto alla voce RELIGIONI, cominciò a svilupparsi insieme alle SOCIETÀ SEGRETE. Oltre a combattere con metodi più o meno ortodossi - taoisti e buddisti si disputano l'invenzione delle ARTI MARZIALI - gli "Stregoni del Tao" facevano abbondante uso della magia bianca e nera. La loro specialità era l'esecuzione di talismani: calligrammi realizzati in carta e altri materiali deperibili (in base alla legge del Tao che vuole ogni cosa in continua mutazione) che evocavano la protezione di particolari dei e particolari demoni. Il *Tao - Tsang*, un'opera realizzata nel 1436 (dinastia Ming) ne riporta ben millequattrocentosessantaquattro, destinati a scopi nobili o meno nobili. C'erano talismani da applicare alle frecce, per garantire che colpissero il nemico; altri che preservavano dagli spiriti maligni, altri che curavano le malattie, altri ancora - in forma di cartamoneta - che andavano bruciati insieme al defunto nei funerali. Questi ultimi esistono ancora e si possono trovare in molti negozi di specialità cinesi; hanno la forma di moderne banconote e portano solitamente l'iscrizione (in inglese) *Hell's Banknotes* , ovvero "banconote dell'inferno". I calligrammi magici taoisti hanno profondamente influenzato la pittura e la grafica cinese, e la loro influenza si riscontra su opere ormai prive di connotazioni magiche, come le famose ceramiche dei Ming e dei Ch'ing.
Il termine *Ta Siu Yan* significa, in lingua cantonese "Quelli che colpiscono le persone di bassa levatura" e designa una particolare categoria di maghi taoisti: coloro che praticano l'*Hak Tao*, ovvero "la via oscura". Grazie alla magia nera questi stregoni - anzi, queste streghe: la maggior parte dei *Ta*

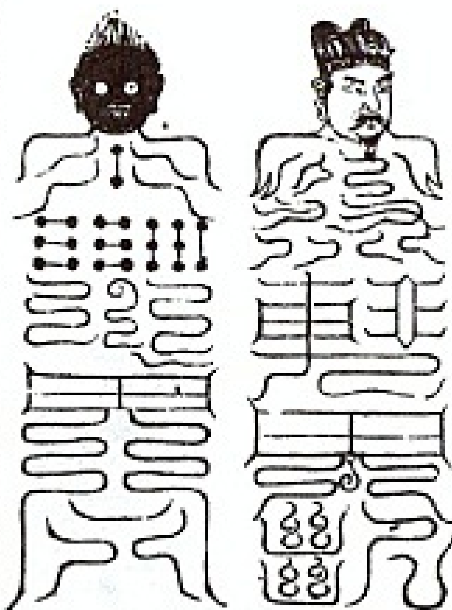


Siu Yan sono vecchie donne vestite di nero - scagliano fatture sulle "persone di bassa levatura" che hanno commesso torti nei confronti dei loro clienti. Il rituale è relativamente semplice: il nome della vittima viene scritto su un pezzo di carta che, successivamente, viene bruciato. Agli spiriti maligni va offerto riso e incenso, e il fuoco dev'essere spento schiacciando le braci con una ciabatta. Di rado le fatture dei *Ta Siu Yan* sono mortali, ma possono tuttavia causare malattie e incidenti.
I medium cinesi, come i loro colleghi occidentali, sono in grado di mettersi in contatto con le ANIME dell'aldilà, siano esse buddiste, taoiste o confuciane. Per farlo hanno bisogno di uno "spirito guida"; uno dei prediletti è Sun Wu Kung, la "Scimmia pellegrina" protagonista del *Viaggio verso l'Occidente* di cui vi abbiamo parlato a pagina 98.

Il vino fa buon sangue. *"Ogni giorno Shen Nung assaggiava nuove erbe, e beveva l'acqua di nuove fonti, affinchè gli uomini potessero sapere quali erano dolci e quali erano amare. E in un solo giorno Shen Nung assaggiò oltre settanta erbe velenose"*. Così racconta - riprendendo un antichissimo mito - *Il libro del Principe di Hiuainan*, un'opera scritta duemila anni fa.La leggenda di Shen Nung, il "Dio dei Mariti", simboleggia lo spirito della ricerca farmacologica, una scienza in cui i Cinesi vantano uno dei loro molti primati. I più antichi cenni a pratiche mediche risalgono ai primordi della scrittura cinese, quando , intorno al 3000 a.C., i pittogrammi, nella loro forma più arcaica, erano tracciati su ossi di bue e gusci di tartaruga. Uno di essi, poi evolutosi nel carattere *chiu* (vino), costituisce la parte inferiore del carattere *chi* ("medicina"; la parte superiore rappresenta il simbolo dell'uomo malato); i due termini infatti sono strettamente connessi perché, in quei tempi remoti, la bevanda era considerata una sorta di toccasana. Nel IV secolo a.C., Pien Ch'uo definì i "quattro metodi di diagnosi": l'osservazione (dell'espressione, del colore, della lingua); l'ausculto e l'odorazione (della voce e del sudore), la palpazione (del polso e di altre parti del corpo) e l'informazione (la descrizione dei sintomi da parte del paziente). A partire dal 200 a.C. fu elaborato il *Canone di Medicina dell'Imperatore Giallo*. Attribuito al leggendario monarca Huang Ti, nel quale ci siamo già imbattuti più volte in questo **Almanacco**, conteneva informazioni mediche di ogni genere, compreso un dettagliato trattato sulla circolazione del sangue, al solito realizzato con molti secoli d'anticipo rispetto ad analoghi studi occidentali. Molte delle terapie descritte nel *"Canone"* erano simili a quelle applicate in Occidente; ma il testo descriveva anche discipline definite "molto antiche" e basate su principi assolutamente diversi da



Sopra, il talismano costituito da questa coppia di caratteri (il secondo è ribaltato specularmente) serve a richiamare le anime di chi è morto lontano da casa. Sotto, due talismani per annullare l'effetto delle "fatture".



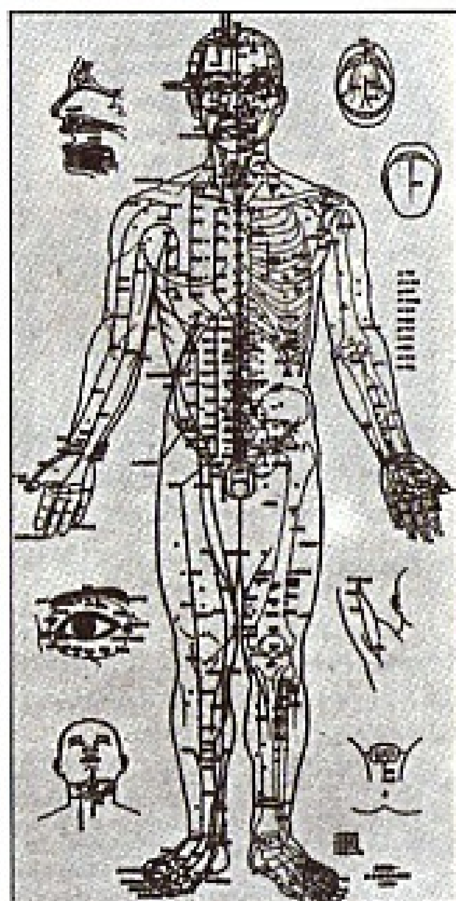


Diagramma dei "meridiani" che percorrono il corpo umano utilizzato per l'agopuntura.

quelli della medicina europea. Secondo la concezione cinese, il corpo, la mente e lo spirito formano un tutt'uno; nell'uomo, oltre a correnti materiali come il sangue, scorre anche la corrente spirituale del *chi*, che si dirama lungo un ben definito sistema di linee chiamate "meridiani". Quando l'equilibrio tra lo *Yin* e *Yang* (le due forze opposte presenti in tutto il creato) viene turbato per una ragione o per l'altra, il *chi* non può scorrere liberamente e la malattia si scatena. Per ripristinare il corretto scorrere del *chi* esistono numerosi metodi: da particolari ARTI MARZIALI come il *T'ai Chi Ch'uan*, alla meditazione, all'agopuntura. Il *Canone di Medicina* descrive nove tipi di aghi di lunghezza variabile, a punta aguzza, tondeggiante, piatta e via dicendo, che servono a stimolare precisi punti dei meridiani, sbloccando così l'ostacolo al corretto scorrere dell'energia spirituale.
I più antichi strumenti per agopuntura sono stati ritrovati nel 1968 in una tomba risalente alla dinastia Han occidentale (206 a.C. - 24 d.C.); eppure, in Occidente, questa disciplina è oggetto di studio da meno di un secolo. Da pochi anni è entrata a fare parte della medicina "ufficiale" e viene regolarmente praticata con effetti spesso sorprendenti; ma il *perché* funzioni è ancora oggetto di controversia. Non esiste alcuna prova fisica dell'esistenza del *chi* e dei meridiani; eppure, per funzionare, i misteriosi aghi devono essere proprio inseriti negli invisibili novanta punti *Hsueh* scoperti più di duemila anni fa da qualche medico che, forse, riusciva a vedere al di là del nostro mondo materiale.

MOSTRI UMANI

Viaggi tra gli incubi. *"Non posso dividermi in due"*: questo modo di dire usato da chi è particolarmente indaffarato non vale presso gli *Yibi* che abitano le contrade a nord del mare occidentale. Essi dispongono infatti di un solo occhio, una sola gamba, un solo braccio: sono letteralmente "uomini divisi in due", costretti a camminare soltanto a coppie.

I viaggiatori europei del Medio Evo - come il famoso Sir John Maundeville - si sbizzarrirono descrivendo ogni sorta di esseri impossibili "incontrati" nel corso delle loro peregrinazioni; ebbene, la fantasia dei loro colleghi dell'Estremo Oriente non è certo da meno: stando ai loro resoconti, Cina e Giappone sarebbero veri e propri paesi dell'incubo. Citiamo a casaccio alcuni dei loro abitanti: i *Tenaga* giapponesi hanno braccia lunghe fino a nove metri, quasi quanto le gambe degli *Ashinaga* con cui convivono. I *Senkio* - sempre giapponesi - hanno un grosso foro rotondo che attraversa loro il torace da parte a parte. I *Ch'ikung* cinesi hanno un solo



Un Ashinaga *dalle lunghissime gambe e un* Tenaga *dalle lunghissime braccia.*

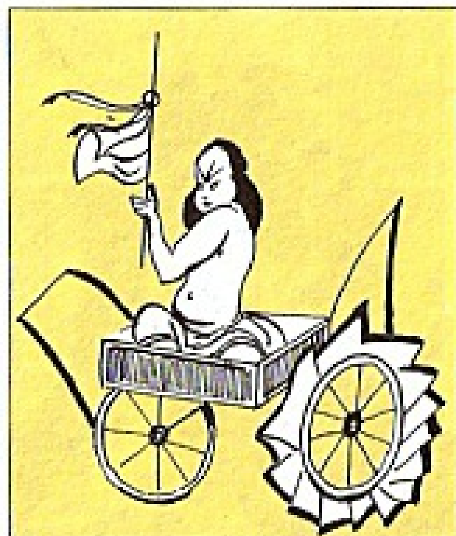


braccio, tre occhi e sono ermafroditi; i *Nieer* hanno le orecchie così lunghe che, per camminare, devono reggerle con le mani; i *Kogan* del Sol Levante hanno gli occhi nella nuca. I *Mufuku*, poveretti, sono i più tristi: sono privi di ventre e non ridono mai perchè "non possono tenersi la pancia".

NINJA

Questione d'onore. Grazie alle famose "Tartarughe Mutanti", oggi i *Ninja* sono divenute figure estremamente popolari, e la loro immagine decora ogni genere di oggetto: un ironico destino per una setta guerriera che aveva come scopo principale l'invisibilità. Ma, a dire il vero, nonostante esistano decine di film, disegni animati, fumetti e romanzi che parlano di loro, un po' di segretezza i *Ninja* sono riusciti a mantenerla: le loro origini storiche sono infatti praticamente sconosciute. Si sa per certo soltanto che durante il medioevo giapponese i vari "Signori della Guerra" (gli *Shogun* o i meno potenti *Daymo*) fecero sovente uso dei *Ninja* a scopo di spionaggio, di assassinio politico o per compiere quelle missioni che il *Bushido*, il codice dei Samurai, considerava poco onorevoli. Per un Occidentale non è facile cogliere i limiti di demarcazione tra "onore" e "disonore" applicati da questa casta di guerrieri. Non era disonorevole, per esempio, uccidere proditoriamente un avversario disarmato estraendo la spada in modo fulmineo; era però considerato da vili introdursi nottetempo a spiare in un accampamento o in un castello avversario. Ciò che maggiormente colpisce noi Occidentali è il fatto che non venisse considerato moralmente riprovevole affidare ad altri le azioni "indegne"; un po' come se, per non perdersi il Paradiso, un cattolico ordinasse a qualcuno di commettere un omicidio o un furto per conto suo.

Paternità discussa. Secondo lo storico Stephen Hayes, i *Ninja* erano all'origine una setta di monaci guerrieri giapponesi che, scacciati dalla corte dell'Imperatore da un gruppo di nobili invidiosi, si rifugiarono sulle montagne assumendo il nome di *Yamabushi* ("Guerrieri delle montagne"). Eric Van Lustbader, scrittore famoso per un suo ciclo di romanzi *Ninja* ed esperto di Arti Marziali, li considera un ramo "deviante" della *Tenshin Shoden Kattori Shinto Ryu*, una scuola tradizionale di *Budo* (Arti Marziali praticate con le armi bianche) che esiste tuttora. Il Maestro Leong Ting, caposcuola del *Wing Chun*, un'Arte Marziale di Hong Kong praticata anche da Bruce Lee, fa invece risalire i *Ninja* a un gruppo di guerrieri cinesi che prendevano nome dall'esagramma dell'*Yi Ching* (vedere MAGIA) denominato "Il Viandante".
Anche i Coreani vantano la paternità del *Ninjutsu* ("Arte





Un Ch'ikung *cinese e, sotto, un* Mufuku *privo di ventre.*



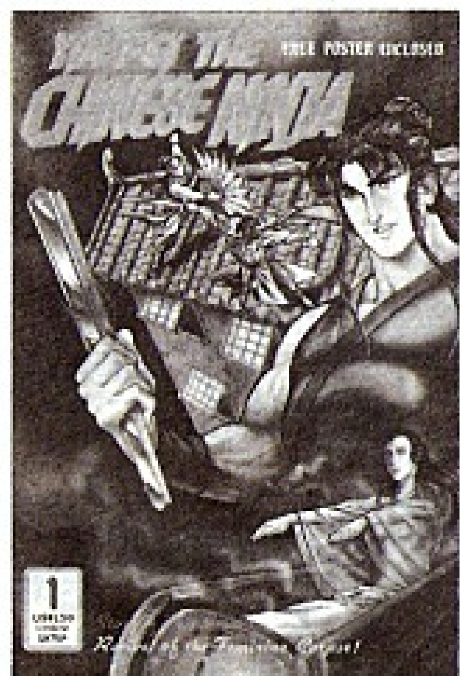


Il primo Ninja *comparso in un fumetto italiano pratica il "palmo vibrante" a Zagor (testo di Castelli, disegno di Donatelli, 1982).*





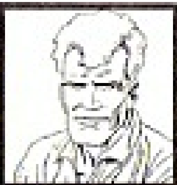
Sopra, le armi dei Ninja *in un disegno di Galloni. Sotto, Yin Fei, il "Ninja cinese", fumetto edito a Hong Kong, disegnato da Alex Wong e scritto dal dottor Leung Ting, famoso Maestro di Arti Marziali.*



dell'invisibilità"): secondo loro sono discendenti degli *Hwarang*, un gruppo di guerrieri costretti ad avvalersi di armi non canoniche che difese il Regno di Silla dagli attacchi stranieri, e lo fece prevalere sui vicini intorno al 668.

L'arte dell'invisibilità. Comunque siano andate le cose nel remoto passato, i *Ninja* fanno ormai parte di diritto della tradizione guerriera giapponese, paese in cui svilupparono vari clan specializzati in particolari stili di combattimento. Il clan di Koppo, per esempio, aveva sviluppato una tecnica volta a storpiare gli avversari con colpi sferrati alle articolazioni; altri gruppi utilizzavano tecniche di scherma poco ortodosse; altri ancora (soprattutto le donne, denominate *Kunoichi* o "Fiori velenosi") erano specializzati nella preparazione di decotti e veleni, altri nell'uso di armi improvvisate. Nei film dedicati a questi guerrieri c'è la tendenza a mostrarli - per ragioni di spettacolo - come acrobati saltimbanchi, maestri dell'arma bianca. In effetti erano anche questo, ma, poiché ciò che contava era il risultato finale, i *Ninja* furono tra i primi ad adottare armi da fuoco ed esplosivi. Ogni mezzo, insomma, era buono per sopraffare l'avversario; un "classico" che dà la misura dei metodi *Ninja* è l'impalamento del nemico realizzato dopo un appostamento di giorni o di ore tra gli escrementi di un pozzo nero, in attesa che la vittima si accucciasse sull'apertura del pozzo per defecare.
Di altre caratteristiche dei *Ninja* - i loro apparenti poteri magici, la capacità di compiere incredibili balzi e via dicendo - si parla abbondantemente nel racconto a fumetti pubblicato in questo stesso volume; gran parte delle narrazioni che li riguardano sono tuttavia frutto di esagerazioni, anche se i *Ninja* erano effettivamente esperti del *Saminjitsu*, una sofisticata tecnica di ipnosi, e molti di loro praticavano il *Kobudera*, una sorta di magia nera. A fare fiorire la vasta leggendistica sui *Ninja* fu la loro (effettiva) volontà di passare inosservati. Le loro scuole si trovavano in luoghi inaccessibili e nascosti; il loro aspetto era volutamente dimesso, così, quando entravano d'improvviso in azione, sembravano comparire magicamente dal nulla. Molti Giapponesi sono convinti che, in qualche luogo sperduto tra le montagne, esistano ancora scuole segrete in grado di preparare assassini professionisti, "affittati" per omicidi politici e atti di terrorismo da governi di tutto il mondo.

Maestri di astuzie. Alcuni *Ninja* sono passati alla storia per la loro straordinaria abilità; tra questi Sarutobi Sasuke, ben noto anche al pubblico dei cartoni animati giapponesi in quanto protagonista di numerose serie televisive e lungometraggi. Il suo nome significa "Salto di scimmia": infatti Sarutobi



aveva sviluppato un'incredibile agilità che gli permetteva di volare silenziosamente di ramo in ramo come una scimmia. Dopo una missione di spionaggio nel castello dello *Shogun* realizzata per conto di un *Daymo* ribelle, Sarutobi, inseguito dalle guardie, rimase intrappolato in una tagliola per orsi; immediatamente si amputò la gamba imprigionata, tamponò la ferita e fuggì. Ma la mutilazione lo rallentò: per non essere preso vivo (lo attendevano orribili torture) il *Ninja* si tagliò la gola beffando per l'ultima volta i suoi nemici.
Hattori Hanzo (altro protagonista di un disegno animato per il pubblico più giovane, *Ninja Hattori*) "lavorava" per lo stesso *Shogun* che Sarutobi aveva spiato, e il suo compito era quello di spiare il *Daymo* ribelle. Quando seppe della morte del collega, organizzò un piano con lo *Shogun* per assestare ai ribelli il colpo definitivo: si travestì da Sarutobi e mise in subbuglio il castello: una messa in scena molto attendibile, perché solo lo *Shogun* era a conoscenza del trucco, mentre le guardie ritenevano che si trattasse davvero del loro avversario resuscitato. Tramite un altro *Ninja*, i ribelli vennero a sapere cosa stava accadendo e allentarono la guardia: lo *Shogun* non avrebbe mai distaccato i suoi guerrieri dal castello, sapendo che vi si trovava Sarutobi. Così, con un attacco a sorpresa, lo *Shogun* ebbe facilmente ragione dei suoi nemici.

RELIGIONI

Un Dio per tutte le occasioni. Avete pregato la Madonna affinché vi venisse in aiuto, ma non c'è stato alcun intervento? Benissimo. La prossima volta proverete con Allah, e se le cose non funzioneranno, potrete sempre tentare con Shiva e Visnù. Un atteggiamento del genere verrebbe da noi considerato spaventosamente eretico, mentre in Cina fa parte della norma: la religione di quel popolo ne raggruppa infatti ben tre, garantendo così un regime di "libera concorrenza".
Tutto cominciò dopo che P'an Ku aveva separato il Cielo dalla Terra (vedere COSMOGONIE); insieme agli elementi della natura vennero generate le divinità che a essi sovraintendevano. E, insieme a queste ultime, comparvero centinaia di dèi e semidei dotati di particolari poteri e particolari "incarichi". Già intorno al primo millennio a.C. in Cina esisteva una religione perfettamente formata; al centro del creato era posta un'entità chiamata *Tian* (il termine è di solito tradotto con "Cielo") superiore a tutte le altre. Per mezzo della preghiera, della divinazione, dei sacrifici, della musica rituale era possibile ottenere la benevolenza delle gerarchie divine o placare la loro collera. In questo già vastissimo *pantheon*



Un cruento combattimento dal fumetto Kamui den. *Il senso di lettura va dall'alto in basso e da destra a sinistra.*
Ai Ninja *è dedicata una vasta letteratura, soprattutto fumettistica. Il più popolare autore del genere è Sampei Shirato, creatore di* Ninja Bugeicho *(1959),* Sasuke *(1961) e* Kamui den *(1964). Quando la "moda" esplose alla fine degli anni'70, in Giappone e negli Stati Uniti furono aperte decine di palestre di* Ninjutsu.





Lao Tzu a cavallo di un bufalo in un dipinto conservato al museo nazionale di Taipei.
Sotto, il simbolo dello Yin (bianco) e dello Yang (nero). I due principi, pur essendo opposti, si compenetrano a formare un tutto.



si inserirono più tardi le divinità del Taoismo, del Confucianesimo e del Buddismo, che ancor oggi, dopo tremila anni, continuano tranquillamente a convivere.

"La Via". Anche se il termine "Taoismo" fu coniato soltanto nel II secolo d.C., questa filosofia religiosa era già perfettamente sviluppata intorno al quinto secolo prima di Cristo, e inglobava elementi e credenze della Cina dei primordi. Due forze opposte, lo *Yin*, il principio maschile attivo, e lo *Yang*, principio femminile passivo, permeano ogni aspetto del creato e formano un tutto in continua mutazione; dall'inverno (maschile) si passa all'estate (femminile) e di nuovo all'inverno, dalla luce del giorno all'ombra della notte, dalla terra al cielo, dal non essere all'essere. L'equilibrio tra *Yin* e *Yang* dev'essere mantenuto in ogni aspetto dell'attività umana: nelle arti, nella medicina, persino nel modo di nutrirsi.
I passaggi tra *Yin* e *Yang* si svolgono in modo naturale, percorrendo il *Tao*, la "Via" stabilita dal Cielo. L'uomo deve dunque imparare a *scoprire* qual è la via e ad adeguarvisi per mezzo del *wu wei* ("non azione") così come vi si adeguano le altre manifestazioni del creato; ma "non azione" non significa accettazione passiva: la Via per il Cielo consiste infatti *"nel non forzarsi e tuttavia nel conquistare"*.
Il *Tao Te Ching* ("Libro classico della Via e della Virtù"), attribuito a Lao Tzu (circa VI secolo a.C.) insegna ad acquisire il *te* ("virtù") seguendo il *Tao*; esso costituisce il primo passo verso la nascita del cosiddetto "Taoismo religioso".
Da concezione puramente filosofica, a partire dal III secolo a.C. il *Tao* cominciò a trasformarsi in "Colui che è il più grande di tutti", una divinità personalizzata e senza nome (*Tao* è soltanto un termine di comodo con cui gli uomini lo definiscono) circondata da una gran quantità di spiriti e di demoni; il Taoismo religioso generò a sua volta il Taoismo della MAGIA e della superstizione.

Fu proprio in virtù di questo aspetto "popolare" che il Taoismo attecchì presso i ceti meno abbienti, dando origine a numerose SOCIETÀ SEGRETE in lotta contro il potere imperiale. Il personaggio del "monaco combattente", maestro di incantesimi e di ARTI MARZIALI, è ancora diffusissimo nella letteratura e nella cinematografia di tutto l'Estremo Oriente.

Il saggio K'ung Fu Tzu. Provate a leggere il suo nome velocemente a voce alta e, forse, vi verrà in mente la sua trascrizione occidentale: Confucio, ovvero "Il Maestro K'ung", a cui la tradizione attribuisce un'interminabile serie di detti, aforismi e proverbi.
Era contemporaneo di Lao Tzu - l'autore del *Tao Te Ching* -

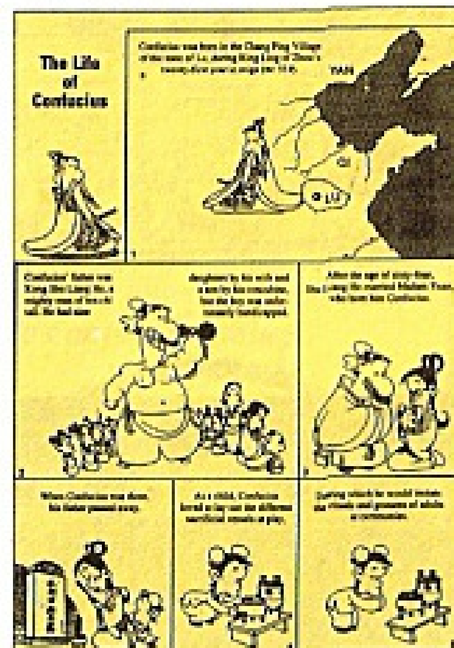


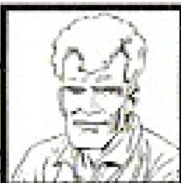
e, secondo le cronache, l'aveva a lungo frequentato. In effetti la filosofia di Confucio trae le sue basi dal Taoismo che il Maestro accettava totalmente pur nutrendo qualche dubbio sui suoi aspetti magici e superstiziosi. All'atteggiamento passivo (*yin*) predicato da Lao Tzu, Confucio volle contrapporre un atteggiamento più attivo (*yang*). Aveva identificato quali erano le virtù dei saggi dell'antichità, e riteneva che se queste virtù fossero state insegnate o imposte, l'umanità avrebbe potuto imboccare la "Via" verso la beatitudine. Secondo K'ung Fu Tzu, esistevano cinque modelli di relazioni umane: quello tra il governante e il suddito, quello tra il padre e il figlio, tra il marito e la moglie, tra il figlio maggiore e i suoi fratelli, tra i vecchi e i giovani. Lo *Jun Tsi* ("Uomo Superiore") rispetta queste gerarchie e vive secondo il *li* (la regola della cortesia, della riverenza, e delle corrette forme di rapporti sociali e religiosi), estendendo così l'armonia a tutta la società.
Fu proprio grazie al riconoscimento implicito dell'esistenza di classi superiori e inferiori che il Confucianesimo venne eletto "dottrina ufficiale" dagli imperatori Han; vi aderivano l'Imperatore, i funzionari, i proprietari terrieri, insomma tutta la classe dirigente, in contrapposizione ai ceti popolari che meglio si identificavano nel Taoismo. Con la fine della dinastia Han il Confucianesimo fu praticamente dimenticato per ben sei secoli. Reintrodotto nel VII secolo dai T'ang, a partire dal decimo secolo cominciò a trasformarsi in una filosofia di gran lunga più contemplativa, il "Neo Confucianesimo", tuttora diffuso in Giappone.
Dopo la Rivoluzione Cinese il Confucianesimo è stato duramente attaccato da Mao Tse Tung sia per le sue concezioni classiste, sia perché la sua staticità aveva impedito l'apertura della Cina al resto del mondo. Per contrasto a Taiwan la dottrina è tuttora molto praticata, ad arginare la penetrazione delle idee marxiste.

La scelta di Siddharta. Nel sesto secolo prima di Cristo l'India attraversò un periodo di grandi mutamenti sociali e religiosi: la civiltà ariana avanzava verso la pianura del Gange, il commercio e l'urbanizzazione si estendevano; le tradizionali strutture tribali si sfaldavano lentamente; nuovi movimenti religiosi più adatti ai tempi nascevano in contrapposizione all'Induismo. In questo contesto visse Siddharta Gautama (circa 560-480 a.C.), il figlio di una ricca famiglia di nobili dell'India nord orientale. A ventun anni Siddharta decise di lasciare tutto - come San Francesco - e di diventare un "monaco vagante". Un giorno, mentre meditava nella "posizione del loto" sotto un *Ficus religiosa*, Mara, la dea dei piaceri sensuali, lo tentò con ogni possibile mezzo.



Ritratto immaginario di Confucio. Della sua vita si conoscono in realtà pochi particolari, anche se la leggenda gli ha attribuito una precisa "biografia" : qui sotto, una versione a fumetti della sua vita dal volume The sayings of Confucius.

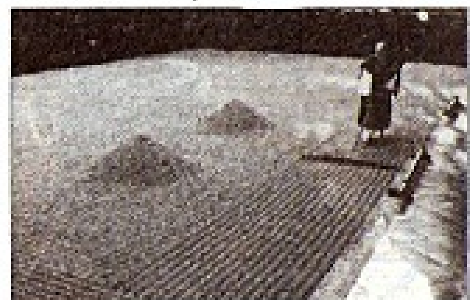






Budda bambino in un famoso fumetto giapponese di Osamu Tezuka. Sotto, Zen a fumetti dal volume The Book of Zen, di Tsai Chih Chung.





Un "giardino Zen" composto di sole pietre.

Ma Siddharta riuscì a resistere, e, dopo tre notti di meditazione, concluse che tutta la sofferenza umana ha le sue radici nel desiderio, e che l'unico modo di sottrarsi alla sofferenza è quello di eliminarlo raggiungendo lo stato di *nirvana*. Divenuto "Budda" ("Il Santo, Il Perfetto, l'Illuminato"), Siddharta iniziò la sua predicazione, che lo portò in ogni più remoto angolo dell'India. I suoi discepoli continuarono a diffondere la sua parola; nel I secolo d.C. essi penetrarono in Cina; da qui il Buddismo raggiunse il Giappone.

È impossibile descrivere in poche righe le caratteristiche di questa grande e complessa religione, che venera, oltre al Budda, una serie di semi-divinità chiamate *Bodhisattva*; sta di fatto che, nell'ambito del Buddismo *Mahayana* ("Veicolo largo", in cui trovano posto molte credenze religiose) essa sviluppò una particolare corrente denominata in sanscrito *Ch'an-na* ("meditazione"), codificata da Mahakashyapa, uno dei discepoli di Budda. Tra il V e il VI secolo d.C., il monaco Bodhidharma (vedere ARTI MARZIALI), che - secondo una diffusa leggenda - aveva trascorso nove anni a meditare seduto di fronte a un muro, la diffuse in Cina.

Il *Ch'an* - come venne battezzato in quel paese - imponeva una grossa serie di rinunce fisiche e un duro lavoro; grazie a esso si poteva raggiungere lo stato di *wu*, illuminazione interiore. L'insegnamento avveniva tra l'altro per mezzo di brevi apologi o paradossi (*Kung-an*, *Koan* in giapponese) atti a stimolare la riflessione: "*Conosciamo il suono di due mani che battono tra loro, ma qual è il suono di una sola mano?*"; "*Se non hai nulla, gettalo via*"; "*È il ponte che scorre, e non l'acqua*".

Durante la dinastia T'ang il Buddismo fu perseguitato; il *Ch'an* riuscì a resistere meglio della corrente buddista tradizionale anche perché i suoi adepti praticavano il lavoro fisico, sapevano battersi (e, difatti, vantano, insieme ai Taoisti, l'invenzione delle ARTI MARZIALI) e non dipendevano quindi strettamente dagli aiuti dello stato. Sotto i Sung (1160-1279) la disciplina prosperò e si diffuse anche in Giappone con il nome (più noto in Occidente) di *Zen*; in questo paese essa è ancora diffusissima.

Lo *Zen* ha lasciato profonde tracce nelle arti, considerate a loro volta uno stimolo per la riflessione: sono noti anche in Occidente i "giardini di meditazione", costituiti da un semplice letto di pietre accuratamente ordinate con un rastrello: l'assenza di altri elementi simboleggia la purezza della natura dell'Essere.

Il vento degli dei. *Kamikaze* è, insieme a *Sayonara*, una delle poche parole giapponesi universalmente conosciute. Il termine non significa però "Piloti suicidi" come molti ritengono,



bensì "Vento vendicativo dei *Kami*", le divinità dello *Shinto* ("La Via degli Dei"), religione indigena del Paese del Sol Levante.
I *Kami* sono innumerevoli entità che comprendono sia dei veri e propri, sia i loro eredi (l'Imperatore), sia gli spiriti della natura (degli alberi, delle fonti, del tuono, del vento). Essi vengono adorati nelle caratteristiche pagode, insieme ai *Bodhisattva* buddisti con cui, nel corso dei secoli, si sono confusi (la dea Amaterasu è identificata con l'indiano Vairocana).
Dopo la seconda guerra mondiale la pratica dello Shintoismo è stata scoraggiata dagli occupanti americani: secondo il generale Mac Arthur il fatto che un personaggio politico come l'Imperatore fosse considerato un *Kami* era la principale causa della dedizione suicida con cui i Giapponesi si erano gettati nel conflitto; ora lo *Shinto* conosce un momento di ripresa, e ha generato una vasta serie di "Nuove Religioni" che stanno cominciando a diffondersi anche all'estero.

RISTORANTE CINESE

Rosso come il Celeste Impero. Oltre a darci la possibilità di gustare un pranzo "diverso", il ristorante cinese ci dà modo di scoprire qualche elemento della ricchissima simbologia di quel popolo. La Cina è rossa, e lo è da molto prima del famoso libretto del Presidente Mao. Il rosso viene infatti considerato il colore propiziatorio per eccellenza: vestiti di rosso ci si sposa, rosse sono le uova che si distribuiscono per annunciare una nascita, rosse le piccole buste in cui si infilano i doni in denaro per i domestici o per i novelli sposi. Ecco dunque l'origine dell'uniformità quasi monotona dell'arredamento dei ristoranti cinesi, ove questo colore è preponderante. Oltre al rosso, vedrete ricorrere il motivo del DRAGO, simbolo maschile, e della FENICE, simbolo femminile apportatore di gioia e serenità. Impressa sul vasellame potrete trovare l'immagine stilizzata di un pipistrello: come tutte le creature alate il pipistrello suggerisce equilibrio; in più il suo nome, *Fu*, è omofono di un altro *Fu* che significa "Buona fortuna". La maggior parte delle figure che compaiono sul vasellame o sugli oggetti cinesi sono simboliche. Farfalle, fiori, frutti, animali (sempre accoppiati secondo i principi del Tao: un disegno di "principio maschile" e uno di "principio femminile") rappresentano attributi e stati d'animo (la sensualità, la gioia, la bellezza). Appese lungo le pareti noterete numerosi *Li Ch'ou*, rotoli verticali illustrati da disegni e misteriose scritture ideografiche. Sono, solitamente, brevi poesie augurali, detti popolari, proverbi.
Sicuramente, ben in evidenza sui muri oppure impressi sul



Il grande Torii scarlatto del lago di Itsukushima: questo caratteristico portale si trova di fronte a tutti i templi shintoisti.



Shou, *potente talismano taoista che augura lunga vita: si trova in tutti i ristoranti cinesi. Sotto, l'ideogramma della "doppia felicità", che porta serenità alle coppie di coniugi.*



BOX

CI VEDIAMO AL FANTIEN

Le insegne dei ristoranti cinesi

Ancora una volta il BVZM vi permette di stupire fidanzate & amici esibendo la vostra enciclopedica cultura. Questa tabella vi darà modo di decodificare le scritte cinesi che avrete più spesso l'occasione di vedere, ovvero le insegne dei ristoranti. Abbiamo riportato gli ideogrammi nel disegno più diffuso: ne incontrerete dunque sia di tipo "classico" che "semplificato". La pronuncia è quella mandarina, ed è indicata, più che altro, per curiosità. Non conoscendo i "toni" da imprimere alle sillabe (indicati da lineette simili ad accenti), pronunciando il termine non verrete capiti nel 90% dei casi. Nel restante 10% riuscirete ad insultare il ristoratore o i suoi antenati.
Cercate di memorizzare i caratteri secondo la loro forma generale ("un quadrato", "un rettangolo tagliato in due", ecc.) e ad assimilarli, anche se non sempre è facile, a immagini comuni ("Una bottiglia", "Una T capovolta", ecc.). Concentratevi dapprima sulle parti iniziali e finali delle insegne (composte da caratteri più ricorrenti), per passare poi agli altri ideogrammi.

La maggior parte delle insegne dei ristoranti cinesi iniziano con alcuni ideogrammi che indicano il luogo di origine del locale ("Cina", "Pechino", "Sud", "Oriente", ecc.), cui segue il nome dell'esercizio ("La porta del drago", "Il giardino di Giada", ecc.) e, infine, il tipo di locale ("Ristorante", "Trattoria", ecc.). Poichè non esistono, ovviamente, delle regole fisse, a volte è omessa l'indicazione del luogo di origine, a volte il termine "Ristorante" o "Trattoria".

LUOGO DI PROVENIENZA: avete ottime probabilità di imbattervi in una delle seguenti due coppie di caratteri:

中國

Chung Kuo: Cina. Il primo ideogramma significa "mezzo", il secondo "Nazione". Quindi "Nazione che sta in mezzo" (in mezzo ai barbari, o al centro del continente).

中華

Chung Hua: Cina. Il secondo ideogramma significa "Fiore", ovvero, per translato, "Cultura". Quindi "Civiltà che sta in mezzo".
Alcuni locali designano il nome della città o della provincia d'origine:

北京

Peiching/Pechino
("Nord" + "Capitale")

上海

Shangai
("Sopra" + "Mare")

香港

Hong Kong
("Profumato" + "Porto")

南京

Nanching/Nanchino
("Sud" + "Capitale")

廣洲

Kuangch'ou /Canton
("Vasta"+ "Regione")

台灣

Taiwan
("Pianura" + "Golfo")

La scelta di altri nomi dipende solo dalla fantasia del proprietario. Ecco alcuni termini particolarmente ricorrenti:

龍

Lung (Drago)

鳳

Feng (Fenice)

院子

Yuen Tsu (Giardino)

玉

Yu (Giada)

BOX

門

Men (Porta)

春

Ch'un (Primavera)

金

Chin (Oro)

長城

Ch'ang Ch'eng (Grande Muraglia; letteralmente "Lungo Castello")

Il locale può portare semplicemente il cognome del proprietario, per esempio...

王

Wang

張

Ch'eng

TIPO DI LOCALE: le denominazioni che seguono sono le più comuni e, generalmente, si equivalgono. Ecco il significato letterale:

飯店

Fantien
("Riso" + "Negozio")

酒家

Chiu Chia
("Vino" + "Casa")

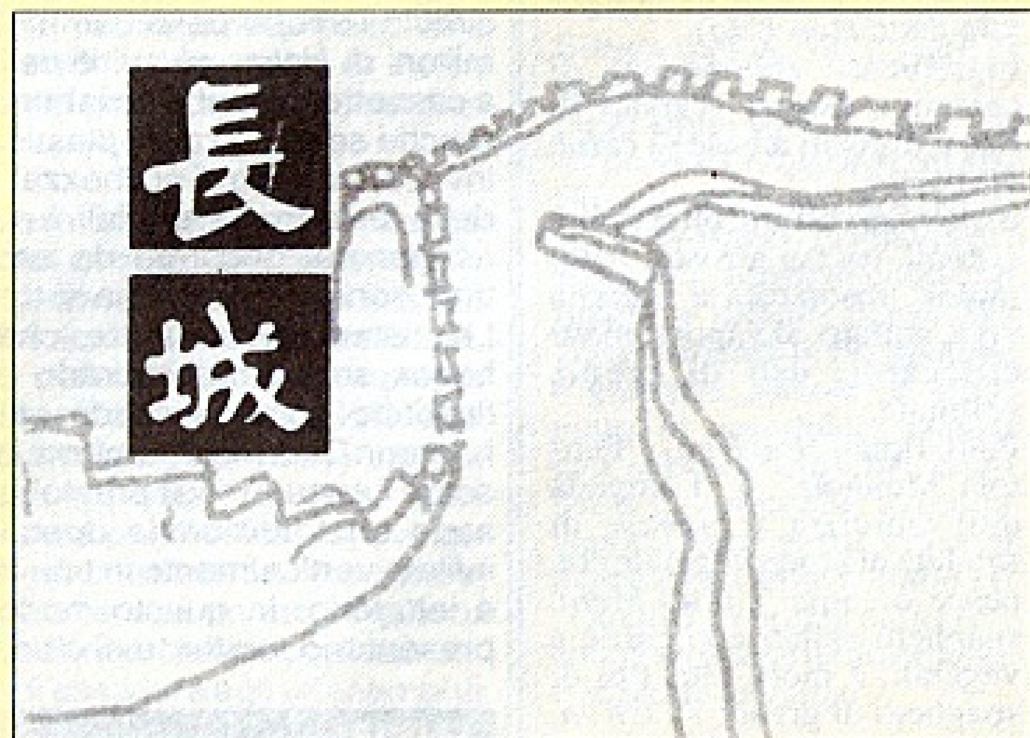
酒樓

Chiu Lou
("Vino" + "Edificio")

Maerhcheng Fantien. E se decideste di aprire voi un ristorante cinese e di scrivere il vostro nome sull'insegna?

Il cinese è una lingua sillabica e non si possono aggregare liberamente i suoni, cosicchè dovrete arrangiarvi come potete con le sillabe disponibili. Il Buon Vecchio Zio Martin dovrà dunque utilizzare le sillabe *Ma-Erh-Cheng*, che, lette velocemente, suonano un po' come "Martin" con la "t" pronunciata all'americana: e, in effetti, questa è la trascrizione utilizzata in copertina.

Come avete appreso nella voce LINGUE DEL DIAVOLO, esistono però numerosi ideogrammi che si leggono "Ma", "Ehr" e "Cheng", e tutti hanno significati profondamente diversi. Come scegliere quelli per la traslitterazione? Il traduttore utilizzerà i caratteri con il significato più innocuo o gentile (il "Ma" utilizzato in questo caso è un cognome cinese), oppure - se ce ne sono a disposizione - ideogrammi che hanno perso ogni significato e mantengono solo il loro valore fonetico.



Prova d'esame: siete in grado di comprendere il significato dei misteriosi ghirigori che compaiono sul biglietto da visita di uno dei più noti ristoranti cinesi di Milano? (La soluzione è Ch'ang Ch'eng, ovvero "La Grande muraglia").



CUCINA CINESE

La cucina cinese viene tradizionalmente suddivisa in quattro grandi gruppi: del Nord (nota come "Pechinese"), del Sud ("Cantonese"), dell'Est ("di Shangai, Nanchino e Yangch'ou"), dell'Ovest ("dello Szechuan e dell'Hunan"). Ovviamente anche in Cina questa suddivisione non viene rigorosamente rispettata, e nel menù di un ristorante di una regione si trovano di solito piatti di diversa provenienza.

Cucina del Nord ("Pechinese").

Caratteristiche: cucina "mista", che raccoglie il meglio di quanto offre tutta la Cina.

Influenze: musulmane (piatti a base di carne di montone), mongole (cottura nella pentola detta *Hua Kuo*).

Ingredienti: abbondanza di cereali e farina; scarsità di riso e di piatti a base di carne di maiale.

Sistemi di cottura: oltre trenta sistemi, tra cui arrosto, fritto rapido, rosolatura a fiamma viva, stufato, al vapore; piatti croccanti, uso di creme vellutate.

Piatti tipici: *Hua Kuo*, ("Pentola Mongola" o "Lampada dell'amicizia"): specie di fonduta di brodo vegetale con pesce o carne; *Ch'ao Mein*, spaghetti saltati con carne e vegetali, e molti altri tipi di spaghetti di grano; *Yu Ch'in*, zuppa di pinne di pescecane; *Chi Yen Wo Tang*, zuppa di nidi di rondine; *Chiao Tse*, ravioli al vapore; pane cinese al

vasellame o addirittura stampati sui menù, vedrete gli stessi quattro ideogrammi che compaiono nella piccola banda bianca verticale sulla copertina a questo **Almanacco**: significano "Fortuna", "Prosperità", "Longevità" e "Felicità", una tipica forma augurale con cui, tra l'altro, ci si scambia il buon Capodanno. In occasione di questa festa i caratteri vengono appesi capovolti; "capovolto", infatti si dice *tao*, omofono di un altro *tao* che significa "è arrivato". Di conseguenza *Fu tao*, cioè "*Fu* capovolto", si legge come "È arrivata la fortuna". L'ideogramma *Felicità*, raddoppiato e inscritto in un cerchio, è esposto nelle sale ove si svolgono i banchetti matrimoniali. Augura infatti "doppia felicità" alla coppia di sposi. In un cerchio è anche inscritto l'ideogramma *Shou*, "lunga vita": lo ritroverete riprodotto dovunque anche perché è il più potente talismano taoista.

Nascosto da qualche parte troverete il diagramma del *Feng Shui* (vedere MAGIA). Sopra la porta vedrete uno specchio ottagonale, spesso decorato con un minaccioso guerriero a cavallo di una tigre. È il *Pa Kua*, che prende nome dai trigrammi che lo circondano, e dev'essere appeso in modo da non potervicisi rispecchiare. I "Cinque fantasmi" o spiriti del male hanno un aspetto talmente terrificante che, quando vedono la propria immagine riflessa, fuggono inorriditi. Un piccolo altare circondato da figurette di ceramica presso cui brucia dell'incenso (o, più spesso, è accesa una lampada che simula l'effetto delle fiamme) serve a propiziarsi i milioni e milioni di *Hsien,* gli spiriti delle "Tre religioni in una". I soffitti a cassettoni (anche se fabbricati in serie), i paraventi di lacca (anche se realizzati in plastica) e i grandi portali interni sono, invece, simbolo di ricchezza: questi arredi erano tipici, infatti, delle residenze imperiali. Le caratteristiche lampade a base esagonale, decorate da nappe rosse, riproducono quelle tradizionali in carta che si trovano nei templi taoisti.

Le misteriose bacchette - che servono per portare il cibo alla bocca senza massacrarlo o modificarne sgradevolmente l'aspetto come succede utilizzando coltello e forchetta - hanno in Cina molti nomi, ma il più usato è *K'uai Tsu*, che suona come l'augurio "figli presto": per questa ragione i bastoncini sono un tradizionale dono di nozze. Non lasciatele mai infilate verticalmente in una ciotola di riso: è un atto scortese e iettatorio. In questo modo, infatti, nei templi buddisti si presentano le offerte di cibo ai defunti.

SAMURAI

I guerrieri del Bushido. Il loro nome deriva dal verbo *suburu*, "servire", e in effetti i Samurai servivano fino al sacrificio della propria vita i feudatari cui erano legati. Intorno al 1100



diventarono una casta aristocratica, e cominciarono a essere coinvolti nel governo: dal 1160 al 1185 i Samurai della famiglia Taira dominarono la corte; dopo la guerra di Gampei il loro posto fu preso dalla famiglia Minamoto che stabilì il primo *Shogunato*, una forma di governo militare durata fino al 1868. Dal 1600 fino a quella data lo *Shogunato* fu gestito dalla famiglia Tokugawa; in tutto quel lungo periodo i Samurai svolsero compiti militari e amministrativi, finché il loro ordine fu disciolto nel 1871.
Le tecniche e il codice d'onore dei Samurai erano codificati dal *Bushido*, "La Via del Guerriero"; al Samurai Musashi Myamoto si deve *Il libro dei cinque anelli*, un manuale sulla filosofia del combattimento le cui regole sono state recentemente adattate ai moderni combattimenti giapponesi e alle discussioni di affari.

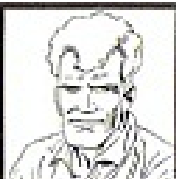
Samurai sul "diamante". Dopo lo scioglimento dei Samurai, due gruppi si definirono i loro "eredi morali". Agli YAKUZA abbiamo dedicato una voce; il secondo gruppo è costituito invece - incredibile ma vero - dai giocatori di baseball. Questo sport, introdotto in Giappone nel 1915 e "rilanciato" dalle truppe di occupazione americana alla fine degli anni '40, è attualmente il più popolare e il più seguito in Giappone. I campioni di baseball - perfetti rappresentanti della *koha*, "la scuola dei duri" - sono veri e propri oggetti di culto; sulla stampa compaiono lunghi articoli sulla virilità della loro disciplina, e si raccontano leggende a proposito di intere squadre squalificate perché uno dei giocatori è stato sorpreso con una ragazza.

Le partite - vere e proprie guerre in miniatura, in cui la squadra avversaria è, solitamente, considerata "il nemico" - vengono descritte in termini epici, e non soltanto dai cronisti sportivi, ma anche da giornalisti e scrittori non specializzati. Il regista Shinoda Masahiro ha definito (senza la minima ironia) i giocatori "*gli Dei Giapponesi*" e il campo da baseball "la terra sacra", in cui la partita si svolge guidata dal "*potere divino*". Nell'agosto di ogni anno, a partire dal 1915 (con l'esclusione della parentesi bellica e postbellica), si svolge nello stadio di Osaka una partita di baseball tra le squadre universitarie che ha assunto il carattere di un rito religioso. Come avveniva nei luoghi in cui si esercitavano gli antichi Samurai, ai profani viene vietato di assistere agli allenamenti ed entrare negli spogliatoi, per non contaminare quei *"templi di purezza e moralità"*.
A causa di questo suo carattere militaresco, tra 1945 e il 1950, durante l'occupazione americana del Giappone, la pratica del *baseball* fu vietata insieme a quella delle ARTI MARZIALI.

vapore; agnello servito in varie maniere; la prelibata carpa all'agrodolce, e, naturalmente, la famosissima anatra laccata dalla pelle croccante.

Cucina del Sud ("Cantonese" e di "Hong Kong").
Caratteristiche: tende ad alterare il meno possibile con la cottura colore e consistenza originale dei cibi e a utilizzare gli ingredienti di contorno per esaltarne (non per modificare) il sapore. È alla base della famosa "cucina franca" diffusa in tutto il mondo.
Influenze: varie influenze straniere fin dal 1400 d. C. (Arabi, Portoghesi, Inglesi, ecc.)
Ingredienti: riso, pesci e crostacei, maiale e pollo.
Sistemi di cottura: al vapore; frittura rapida. Molti piatti in agrodolce.
Piatti tipici (trascrizione dal cantonese). *Dim Sum*: stuzzichini assortiti, tra cui il famoso "Involtino Primavera"; *Wum tun*: zuppa di pollo con funghi e sedano; *Sarm See Tang*: zuppa di pollo, abalone e gamberi; maiale e molti piatti in agrodolce; manzo con salsa di ostriche; pollo fritto in cartoccio; pesce al vapore; gamberoni fritti; un piatto introvabile in Italia è il "Duello fra i draghi e la tigre", composto da carne di serpente e di gatto selvatico.

Cucina dell'Est ("di Shangai, Nanchino, Yangch'ou")
Caratteristiche: Molti tipi di cucina, condizionati da fat-



tori climatici. Uso abbondante del fritto e di alimenti conservati sotto sale, essiccati o fermentati (Shangai); piatti di riso e pasta con verdure (Yangch'ou); tendenza a mantenere inalterato il sapore dei cibi dopo la cottura (regione di Fukien).
Ingredienti: prodotti del mare; salsa di soia; farinacei, anatra, pollo, maiale. Produzione di salsa di soia (Amoj) e aceto di riso.
Sistemi di cottura: frittura, al vapore, in brodo.
Piatti tipici :Anatra Pressata (Nanchino); *Wan Ton* (ravioli fritti, e altri tipici piatti di ravioli al vapore); Uova dei cent'anni; maiale fritto (Shangai). Il cosiddetto "riso alla cantonese" proviene, in realtà, da Yangch'ou, nella regione di Chekiang.

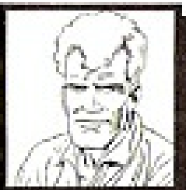
Cucina dell'Ovest ("dello Szechuan e dell'Hunan").
Caratteristiche: cucina molto speziata; uso di prodotti vegetali. La cucina dello Szechuan è molto diffusa negli Stati Uniti.
Sistema di cottura: vari; caratteristica l'affumicazione per polli e anatre.
Piatti tipici: antipasto ai sette colori; peperoncini con ripieno di maiale; carne tritata e vermicelli di soia; manzo in varie versioni piccanti; stinco con cavolo cinese; pollo con anacardi saltati.

SOCIETÀ SEGRETE

Giovani Marmotte. I nomi pittoreschi, quasi da "Giovani Marmotte", non devono trarre in inganno: in molti momenti della complessa storia della Cina le **Società Segrete** o *Tong* (dal nome delle sale in cui si riunivano) hanno gestito un potere quasi analogo a quello dell'Imperatore. Le prime *Tong* sorsero, secondo la leggenda, nel XV secolo a.C., ma, al solito, le più antiche prove storiche della loro esistenza si riferiscono a tempi molto posteriori. Nell'anno 1 d.C. scoppiò una sanguinosa rivolta contro l'Imperatore Wang Meng (considerato un usurpatore), organizzata dalla "Società delle Sopracciglia Rosse". Nel 184 Chang Chio, un adepto del Taoismo magico, guidò la rivolta dei "Turbanti Gialli". E, ancora, si ricordano le ribellioni dei "Turbanti Rossi", delle "Lance Rosse", delle "Barbe Gialle", delle "Grandi Spade", delle "Piccole Spade", dei "Celestiali", dei "Fiori di Drago", e quella, famosa, dei "Boxer". Alla TRIADE, una delle più importanti Società Segrete, abbiamo dedicato una voce a parte. La maggior parte delle *Tong* si ispirarono alla mitica "Loggia del Loto Bianco", i cui adepti - perlomeno secondo la tradizione - attendevano l'arrivo di una sorta di Messia Buddista. I capi della "Loggia del Loto Bianco" erano in grado di praticare la magia; quando erano catturati venivano immediatamente rinchiusi in gabbie di bambù, che impedivano loro di divenire invisibili e andarsene indisturbati. Un membro della Loggia riuscì egualmente a scappare: evocò un mostro che attaccò la prigione, e si offrì di combatterlo. Una volta fuori dalla gabbia, ordinò al mostro di divorare i suoi nemici, si rese invisibile e fuggì. Come per la "Loggia del Loto Bianco", anche per far parte di quelle a essa succedute occorreva superare un complicato rituale di iniziazione, alla fine del quale veniva ucciso un animale, a simboleggiare il castigo per i traditori. I membri delle Società parlavano in un linguaggio segreto, che faceva uso di frasi apparentemente innocue con un doppio significato.
Le Società Segrete si diffusero nel mondo insieme ai CINESI D'OLTREMARE, e acquisirono molto rapidamente caratteristiche mafiose: se ne trovano tracce in molti romanzi e film polizieschi americani degli anni '30, quando il cosiddetto "Pericolo Giallo" (il timore di un'invasione da parte della Cina o del Giappone) era particolarmente sentito.

STORIE INCREDIBILI

Strano ma falso. I primi furono i viaggiatori medioevali, che in Oriente "trovarono" i più impossibili esseri; molto più tardi, nel secolo scorso, vennero le riviste popolari "di viaggi e



avventure", che a notizie vere sulla Cina alternavano con la massima indifferenza gigantesche fandonie su barbari costumi e fantasiose torture; oggi ci sono i moderni *media*: i quotidiani e la televisione. Date un'occhiata ai giornali, e vedrete che le notizie più improbabili provengono quasi sempre da quel paese: *"C'è un cinese megawatt che trasmette la corrente", "Rivelazione in Cina: c'è l'uomo lampadina"; "Ricrescono i denti a una cinese di novant'anni", "Bambino cinese si nutre di capelli e peli di gatto".* I titoli sono veri e sono stati segnalati dai fedeli collaboratori della rubrica mensile *Almanacco del mistero* pubblicata da *Martin Mystère.*
Anche se ormai la Cina è a poche ore di volo di distanza, e raggiungerla non è più difficile che raggiungere gli Stati Uniti o il Brasile, la sua connotazione di "paese dell'impossibile" non è andata per nulla perduta.

STRANIERI

Diavoli pelosi. Diciamoci la verità: a noi i Cinesi e i Giapponesi sembrano un po' "strani", ma come sembriamo *noi* a loro? Nell'antichità i Cinesi chiamavano gli stranieri "Diavoli dai capelli rossi", connotandoli sia moralmente, sia fisicamente. Da sempre i Giapponesi ci chiamano *Gaijin*, un termine considerato non molto cortese che significa "fuori dal gruppo", ed è curiosamente simile all'ebraico *Goyim* e al "Rom" (zingaro) *Gadjo*; secondo loro abbiamo piedi e nasi enormi e siamo disgustosamente pelosi. Così come in Occidente esistono manuali per comportarsi educatamente in Giappone, in Giappone esistono manuali che insegnano ad adeguarsi alle barbare usanze occidentali.

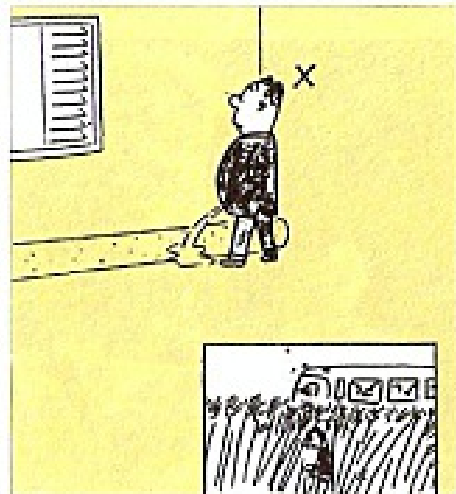
TEMPIO DI SHAOLIN

Templi che furono. In realtà la voce dovrebbe essere intitolata *Templi* di Shaolin (sulle cui origini non ci sono dati precisi), in quanto ne sarebbero esistiti due: il *Songshan Shaolin* nella provincia di Hunan (ricostruito e ancora operante) e il *Chiuliashan Shaolin*, fondato successivamente nella provincia di Fukien. Secondo la tradizione, in questi leggendari monasteri si sarebbero sviluppate le ARTI MARZIALI e la TRIADE, ora degenerata in vera e propria mafia cinese.
Il *Songshan Shaolin* (a proposito, il nome completo, *Shaolin Shi*, significa "Tempio della piccola foresta") venne incendiato nel tredicesimo anno di regno dell'Imperatore Yong Cheng (1736); il *Chiuliashan Shaolin* fu distrutto cinquantadue anni dopo dall'Imperatore Ch'ien Lung. Questo accanimento è dovuto al fatto che gli Imperatori della dinastia Ch'ing (o

Cina: nuovo capodanno per evitare disgrazie

PECHINO, 20 — Circa due milioni di cittadini in uno dei maggiori centri industriali della Cina hanno ricelebrato il capodanno la scorsa settimana, seguendo con fedeltà il consiglio di due serpenti trasformatisi in leggiadre fanciulle. La notizia viene da un quotidiano di Changchun.

Una delle "Notizie impossibili" giunte dalla Cina. Sotto: da un manuale giapponese che insegna come comportarsi in Occidente. Non è educato fare pipì contro i muri, cosa che avviene comunemente in Giappone.







La storia del Tempio di Shaolin in una sequenza illustrata da Bignotti (vedi MM N. 49); sotto, l'abate Te Chau ,"padre superiore" dal 1916 nell'attuale Tempio di Shaolin nella provincia di Hunan.



Manchu) erano da molti considerati usurpatori, in quanto nel 1664 avevano spodestato i Ming, considerati i "veri" cinesi; i monaci di Shaolin, profondamente nazionalisti e antistranieri, costituivano un forte punto di riferimento per la resistenza anti-Manchu il cui motto era "Sconfiggete i Ch'ing, riportate i Ming".
Alcuni monaci riuscirono a scampare ai massacri, e si sparpagliarono in tutta la Cina a diffondere lo *Zen* (vedere RELIGIONI) e le ARTI MARZIALI; si chiamavano Hung Hsikuan, Fang Shiyu, Fang Yongchun, Hu Huich'ien, San Te, T'ung Ch'ienchin, Hsie Afu, Ch'ungmi Liu, Lu Atsai, Hung Ch'iying, Tiech'iao San, Su Ch'ierh, e le loro gesta sono state raccontate in una gran quantità di romanzi e di film.

TRIADE

L'anno del Dragone. La polemica scatenata dal film *L'anno del Dragone* di Michael Cimino (1985), accusato di razzismo da vari gruppi sino-americani per aver presentato la comunità dei CINESI D'OLTREMARE come completamente corrotta dalla malavita organizzata, ha diffuso a livello popolare un termine fino ad allora noto a una ristretta cerchia di lettori di narrativa poliziesca: Triade, la mafia cinese, un'organizzazione criminosa che sta rapidamente soppiantando la mafia italiana nello spaccio dell'eroina e controlla il maggior territorio mondiale coltivato a oppio, il famoso "Triangolo d'oro" tra Laos, Birmania e Thailandia.

Massoneria cinese. Quanto c'è di vero? La Società Hung ("Triade" è una traduzione di comodo adottata in Occidente) nasce, con ogni probabilità, attorno al 1650, affiancandosi ad altre numerosissime *Tong* (vedi SOCIETÀ SEGRETE) che già esistevano in Cina fino (pare) dal XV secolo a. C. Come tutte le altre Società Segrete, la Hung si battè contro la dinastia dei Ch'ing, provenienti dalla Manciuria e considerati usurpatori; in più la Hung vanta antiche radici esoteriche, collegate alla tradizione del TEMPIO DI SHAOLIN, primo centro di penetrazione della filosofia *Zen* (vedere RELIGIONI) in Cina e - secondo i Buddisti - luogo ufficiale di nascita del *Kung Fu*.
La stessa denominazione Hung riveste parecchi significati arcani. Letteralmente significa "fiumana", a indicare l'intenso numero dei suoi affiliati; e un suo omofono (un ideogramma con la stessa pronuncia ma scritto diversamente) designa il colore rosso, cosicché la Hung viene anche chiamata "La Setta Rossa". Nel simbolo della Società, l'ideogramma è incluso in un triangolo equilatero o preceduto dall'ideogramma che significa "3"; è da questa rappresentazione grafica che

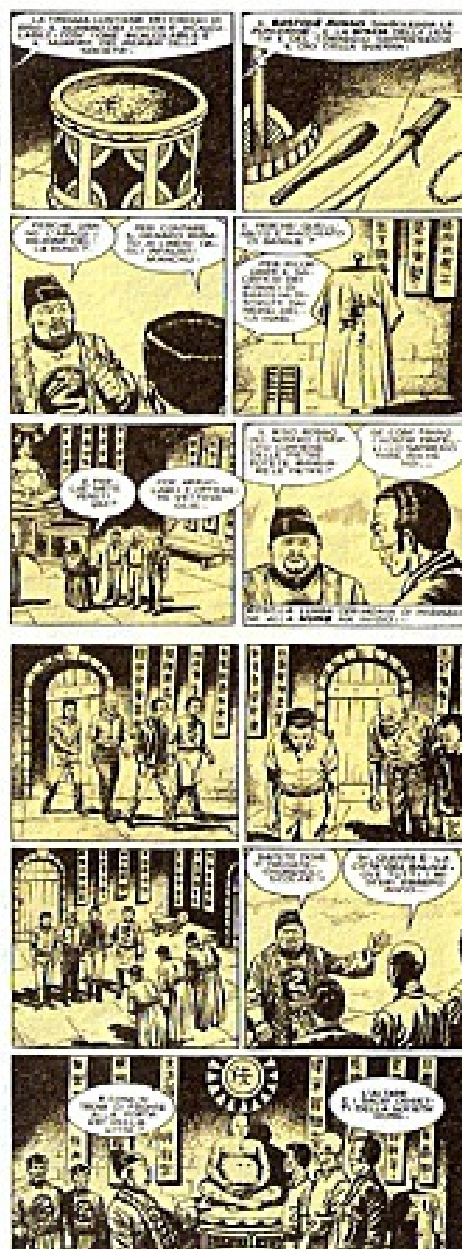


deriva la traduzione Triade. L'iscrizione alla Hung prevede una lunga cerimonia d'iniziazione, che si svolge in una sala battezzata "Città del Salice" in cui si trovano gli oggetti sacri della Società. I gradi degli affiliati alla Triade sono rappresentati da numeri (da 49, il neo affiliato, a 489, "Il Signore della Montagna", ovvero il capo supremo di un gruppo). Tutti i numeri che designano i gradi (con esclusione del 49) devono essere divisibili per tre e iniziano con la cifra 4, il numero dei mari che circondano il mondo secondo l'antica mitologia cinese. Molte analogie esistono tra la Triade e la Massoneria, tanto che c'è chi fa risalire entrambe le società a una comune matrice di origine indiana.

Da Triade a Triadi. Nel 1736 la Hung venne soppressa e i suoi membri si sparpagliarono nelle varie regioni del paese; tra il 1787 e il 1851 essa costituiva tuttavia un'autorità alternativa quasi alla pari con quella del "Trono del Drago", cioè dell'Imperatore. In cinque occasioni Hung ed esercito regolare si scontrarono in campo aperto (la presenza di Società Segrete creava, infatti, complicazioni internazionali al governo Manchu), fino alla durissima sconfitta del 1864, conclusasi con un bagno di sangue. Già dai primi anni del secolo molti membri della Triade erano stati costretti a riparare all'estero, soprattutto in Malesia e a Singapore; dopo la disfatta, la maggior parte dei suoi aderenti si trasferì a Hong Kong, già sotto il protettorato inglese.

È proprio nel "porto profumato" (questo è il significato letterale dei termini "Hong Kong") che la Triade rinacque con un nuovo volto. Già nelle prime emigrazioni molti affiliati avevano abbandonato l'originale obbiettivo della lotta ai Manchu, sostituendolo con quello, molto più pratico, di proteggere le comunità cinesi dalle discriminazioni cui venivano sottoposte. Da qui alla nascita di una mafia vera e propria, il passo fu breve: le "famiglie" giunte per prime e già ambientate nel paese ospite offrivano ai nuovi venuti lavoro e protezione in cambio di tangenti o servizi particolari.

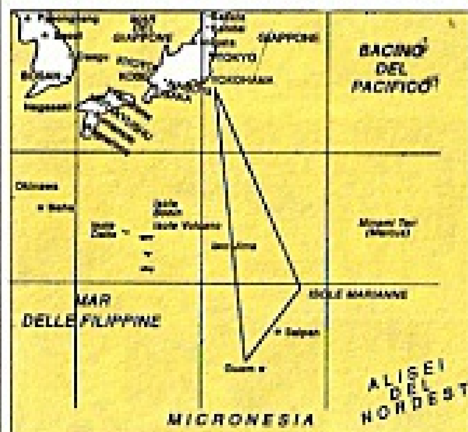
Mentre gli ultimi superstiti della Triade "buona" rimasti nella madre patria contribuirono alla rivoluzione di Sun Yat Sen, e alla costituzione della Repubblica Cinese (1912), guadagnandosi, molti anni più tardi, parole di lode da parte dello stesso Mao Tse Tung, Hong Kong si trasformò nel quartier generale delle Triadi deviate (l'uso del plurale viene comunemente utilizzato per distinguerle da quella originale), che, nel 1925, si divisero in cinque grandi "famiglie" con diramazioni in tutto il mondo. Negli anni '70, con l'accattivante nome di "Associazione Benevola Cinese", sei bande dipendenti dalle Triadi misero a ferro e fuoco la Chinatown di San Francisco; nel 1975 una guerra intestina per il controllo della cosiddetta



La cerimonia di iniziazione alla Triade in una sequenza disegnata da Bignotti (vedi MM N. 49). Sotto, gli ideogrammi Lung-t' ou-ta-ko ("Drago", "Testa", "Vecchio", "Grande", "Fratello", ovvero "Fratellanza della Testa del Drago") designano la mafia cinese che opera in Italia.

龍頭老大哥

"Amsterdam Connection", cioè l'utilizzazione di Amsterdam come testa di ponte per introdurre l'eroina in Europa, scatenò una serie di morti misteriose nelle comunità cinesi di tutto il mondo, e un "cambio della guardia" nella zona di produzione dell'oppio. Al posto di Lo Hsing Han, arrestato a seguito di una delazione, si insediò Khun Sa, considerato il più grande spacciatore di droga di tutti i tempi e buon amico delle Triadi. Da quel momento , almeno a quanto riferiscono i rapporti della DEA, i boss del "Triangolo d'oro" privilegiano gli acquirenti cinesi i quali, nelle varie Chinatown, dispongono di moltissimi potenziali spacciatori (proprietari indebitati di negozi e ristoranti, aperti, magari, su consiglio e con l'aiuto delle Triadi) e, soprattutto, di ottimi nascondigli e di un'assoluta omertà.



Sopra, la mappa del "Triangolo del Drago" . Sotto, un volume dedicato al mistero dell' Uomo di Pechino.

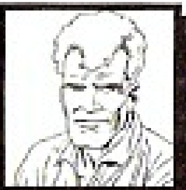


TRIANGOLO DEL DRAGO

Ma no Umi. Meno famoso del "Triangolo delle Bermuda" ma dotato di altrettanto sinistri poteri è il tratto di mare denominato dai Giapponesi *Ma no Umi*, ovvero "Il Mare del Diavolo". I suoi vertici sono situati a Yokoama (Nord), a Guam (Sud) e alle Isole Marianne(Est); all'interno della sua vasta superficie si sarebbero perduti senza lasciare traccia pescherecci e aerei, ghermiti - secondo le leggende locali - da terribili draghi nascosti nelle profondità del mare.
Le ipotesi che si intrecciano sulle cause di questi misteriosi avvenimenti sono analoghe a quelle a proposito del Triangolo delle Bermuda: si spazia dalle alterazioni del campo magnetico terrestre alla presenza di UFO o di misteriose basi sottomarine. Charles Berlitz le ha raccolte tutte ne *Il Triangolo del Drago* (Sperling & Kupfer), con l'intento piuttosto palese di replicare il successo del suo *best seller "Il Triangolo delle Bermuda"*.

UOMO DI PECHINO

La tribù dimenticata. Per oltre un milione di anni i resti di una tribù preistorica composta da una quarantina di individui avevano tranquillamente riposato in una cava di Chou Kou Tien, vicino alla capitale cinese. Poi, nel 1926, erano stati scoperti casualmente, mettendo in subbuglio il mondo scientifico: i fossili degli "Uomini di Pechino" - gli unici del genere mai ritrovati - "anticipavano" di decine di migliaia di anni la comparsa dell'uomo sul suolo dell'Asia. Infine, dopo altri quindici anni, la "tribù dimenticata" ritornò per sempre nell'oblio.
Infatti nel 1941, durante l'occupazione giapponese della Cina, i preziosi reperti scomparvero nel nulla, gettando nella



più profonda costernazione il mondo scientifico. Che fine avevano fatto?

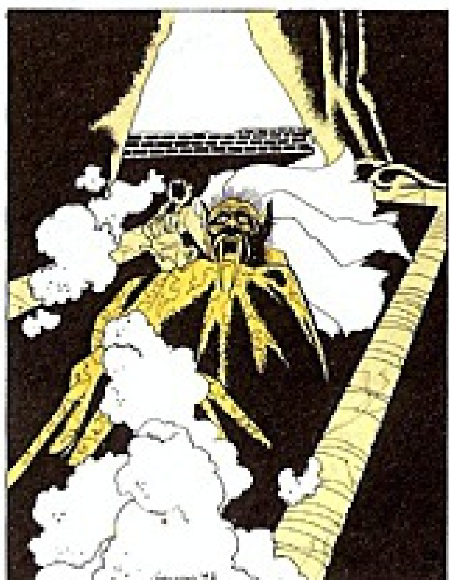
Un giallo archeologico. L'indagine sulla misteriosa sparizione dell'Uomo di Pechino continua a impegnare, a distanza di mezzo secolo, i governi della Repubblica Popolare Cinese, della Cina Nazionalista, degli Stati Uniti, del Giappone, e una miriade di investigatori professionisti e dilettanti. Tutto ebbe inizio appunto nel 1941; la situazione dei *marines* americani di stanza nella Cina occupata si stava facendo insostenibile e venne deciso il trasferimento alle Filippine.
Secondo una delle molte versioni "ufficiose", i fossili furono affidati agli Americani affinchè li portassero al sicuro, ma il trasferimento non avvenne mai. Prima della partenza, i giapponesi attaccarono Pearl Harbour; fu dichiarata la guerra; i *marines* vennero fatti prigionieri e i fossili furono sequestrati. Un certo colonnello Ahurt testimoniò che i fossili "affidati alla sua responsabilità" erano invece stati rubati dai Giapponesi nel corso di un assalto al treno che li stava portando a Chingwangtao. Testimoni cinesi asserirono che i fossili non avevano mai lasciato la Cina, dove erano ben nascosti per evitare che i Giapponesi se ne impadronissero. Altri ancora sostennero che i fossili avevano raggiunto gli Stati Uniti.
L'ipotesi ritenuta meno improbabile è che, dopo la conclusione della guerra, i fossili siano stati ceduti (o dai Giapponesi, o dai Cinesi nazionalisti preoccupati per l'avanzata dei comunisti) a qualche ricco esponente della Cina Nazionalista di Chang Kai Shek; in tal caso potrebbero trovarsi a Taiwan in qualche collezione privata. Ma il governo della Repubblica Cinese afferma di non saperne niente.

VAMPIRI

I sette vampiri d'oro. Ha lunghi capelli verdi, occhi rossi, volto pallido, lunghe zanne e artigli ricurvi. Strazia i corpi delle sue vittime dopo averle uccise con il suo alito fetido, ma può farlo solo nelle notti senza luna, durante le quali esce dalla tomba; l'unico sistema per ucciderlo è quello di trapassargli il cuore con una lama di ferro: è il Ch'ing Shih, il vampiro cinese, una creatura che - tutto sommato - non è molto diversa da quella della tradizione occidentale. I *Gyonshi* di Hong Kong, cosiddetti "vampiri saltellanti", sono stati invece "inventati" dal cinema per la lunga serie di film di *Ch'ing Shih Hsiensheng* ("Il signor Vampiro"), e non succhiano sangue, bensì le anime delle loro vittime. Altri vampiri della tradizione ricordano vagamente gli Zombie haitiani: nell'antologia *Il maestro è taciturno* di Yuan Mei

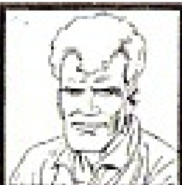


La zona in cui furono rinvenuti i resti dell'Uomo di Pechino.



Sopra: il vampiro cinese in un disegno di Galloni; sotto "Don Dracula", "vampiro per ridere" del giapponese Osamu Tezuka.





(epoca Ch'ing), si trovano vari racconti interpretati da morti-viventi, spesso "guidati" da un *Fat si*, sorta di prete-esorcista taoista. Un'altra famosa storia di "cadaveri viventi", *I conduttori di cadaveri di Hsianhsi*, ha ispirato il regista Roy Ward Baker per il suo bizzarro ma divertente *La leggenda dei 7 vampiri d'oro* (1974).

Vampiri per ridere. Il vampiro malese si chiama *Penaggalan* (o *Pontianak*, o *Ladngsuir*) ed è esclusivamente di sesso femminile, mentre il *Kyuketsuki* (o *Vampaya*, che si legge come l'inglese "Vampire") giapponese non è - per fortuna degli abitanti del Sol Levante - un personaggio molto diffuso. Diventò abbastanza popolare grazie a un racconto di Taro Hirai, scrittore che si firma con lo pseudonimo "Edogawa Ranpo", trascrizione in giapponese di "Edgar Allan Poe"; ma il primo film dedicato alla creatura della notte uscì relativamente tardi (è *Onna Kyuketsuki*, "La donna vampiro", di Nobuo Nakagawa, del 1959).
Ora, in Giappone, il vampiro è divenuto quasi esclusivamente un protagonista (umoristico) dei disegni animati dedicati al pubblico più giovane.

YAKUZA

La mafia giapponese. Anche se la casta dei Samurai è stata disciolta nel 1871, un particolare gruppo di individui, armati di *katana* e tatuati dalla testa ai piedi, si autodefinisce depositario della loro tradizione. Sono gli *Yakuza*, gli adepti di un'antica società che, come la mafia degli inizi, difendeva a pagamento i contadini dalle soperchierie dei potenti e che, sempre come la mafia, si è trasformata in un racket di stampo mafioso. Gli *Yakuza* sono divenuti un'organizzazione potentissima (regolarmente registrata alla Camera di commercio, in quanto la sua attività non è *ufficialmente* illegale) con più di centomila aderenti; essa controlla il mondo del gioco e dello spettacolo, oltre a fornire "protezione" e svolgere "lavori sporchi" (repressione con la violenza di scioperi, sabotaggi) per conto di grossi industriali.

Eroi di fumetti. La figura dello Yakuza ha attecchito nella fantasia popolare; dopo una lunga moda cinematografica negli anni '60, sono rimbalzati tra le pagine dei fumetti. La serie più venduta si chiama *Showa Goku Do Shi* ("La via del male nell'epoca Showa", cioè il presente), di Kazuhiko Murakami (1981). Un sottogenere chiamato *Matatabi mono* è dedicato ai giocatori professionisti di *Mah-Johngg*, di *Hanafuda* e persino di *Pachinko*, una specie di flipper verticale in cui i Giapponesi spendono ogni anno milioni di *yen*.

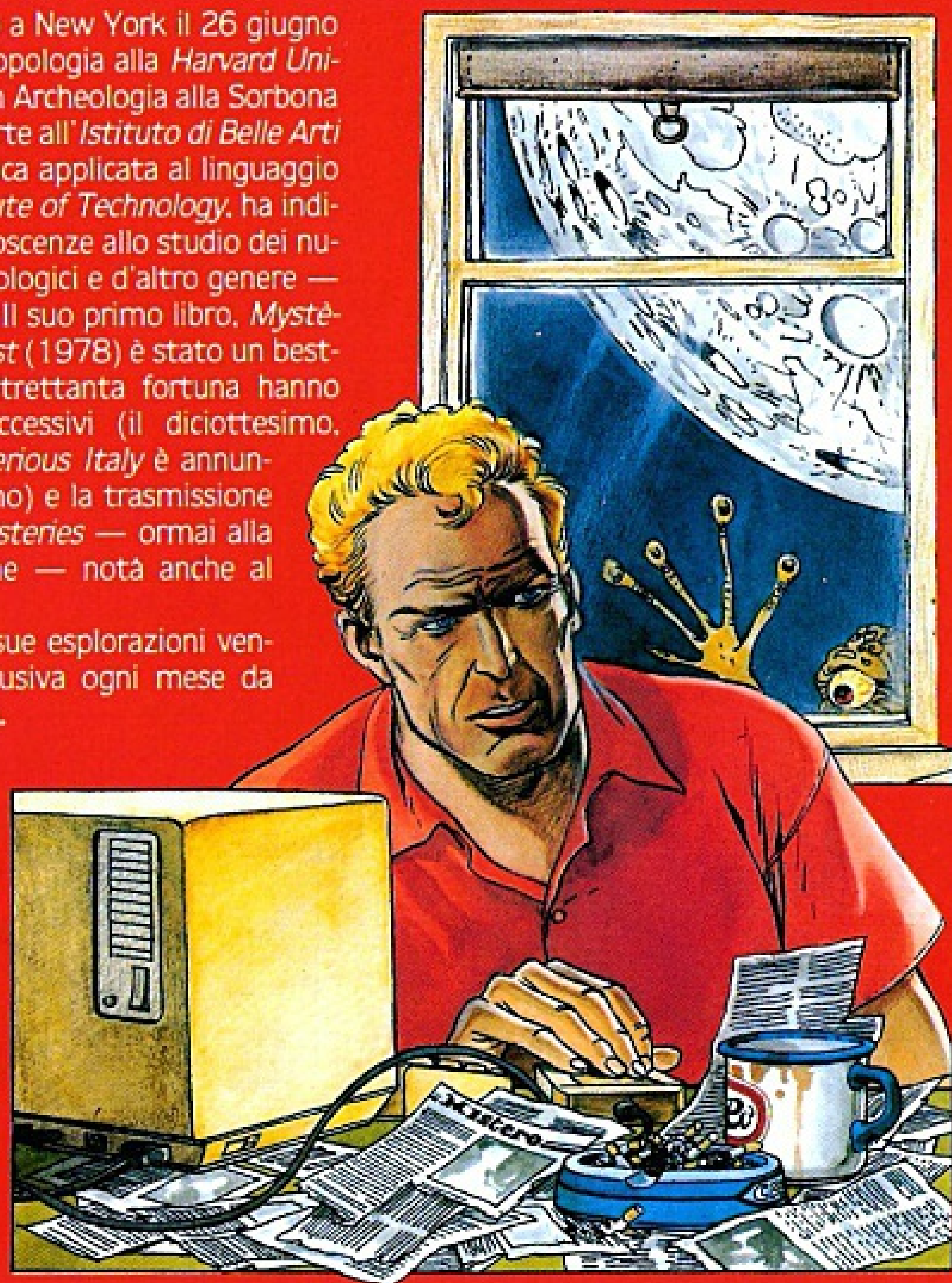


Yakuza (1974), un film di Sidney Pollack interpretato da Robert Mitchum, spiega in modo quasi documentaristico i meccanismi della mafia giapponese; sotto, un fumetto giapponese dedicato alle gesta degli Yakuza.



L'**Almanacco del Mistero** è entrato quest'anno nel suo secondo lustro di vita (il primo numero è stato pubblicato nel 1987), eppure sembra che sia già trascorsa un'eternità. Ebbene, esiste un altro *Almanacco* quasi altrettanto misterioso che esce regolarmente da *almeno tremila anni!* Dove? Ma è ovvio: in Cina, il paese del mystero per eccellenza. Per saperne di più e per conoscere mille altre notizie insolite, enigmatiche, curiose, tuffatevi nell'**Almanacco del Mistero 1993**, dedicato alla Cina, al Giappone e agli altri mysteriosissimi paesi del "continente giallo". Incontrerete tigri e dragoni, ninja e samurai, tartarughe volanti e monaci immortali. E, per gli incontentabili, un inedito racconto a fumetti ambientato nel magico universo delle Arti Marziali, e le *in*consuete rubriche fitte di notizie da questo e da altri mondi. Buona ed enigmatica lettura!

Martin Mystère è nato a New York il 26 giugno 1942. Laureato in Antropologia alla *Harvard University*, specializzatosi in Archeologia alla Sorbona di Parigi, in Storia dell'Arte all'*Istituto di Belle Arti* di Firenze e in Cibernetica applicata al linguaggio al *Massachusetts Institute of Technology*, ha indirizzato le sue vaste conoscenze allo studio dei numerosi enigmi — archeologici e d'altro genere — che popolano il mondo. Il suo primo libro, *Mystère's Mysteries of the Past* (1978) è stato un best-seller internazionale; altrettanta fortuna hanno ottenuto i volumi successivi (il diciottesimo, *Martin Mystère's Mysterious Italy* è annunciato per l'anno prossimo) e la trasmissione televisiva *Mystère's Mysteries* — ormai alla sua dodicesima stagione — nota anche al pubblico italiano.
I resoconti fedeli delle sue esplorazioni vengono pubblicati in esclusiva ogni mese da **Sergio Bonelli Editore.**



Le avventure di
Martin Mystère
sono pubblicate da

Martin Mystère
(mensile)
Tutto Martin Mystère
(mensile)
Martin Mystère Bis
(due volte all'anno)
Martin Mystère Special
(annuale estivo)
Almanacco del Mistero
(annuale invernale)
Zona X
(quadrimestrale)